METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

Survival Guide:
In The Darkness of Shadow Moses

メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス
サバイバル・ガイド:シャドー・モセスの真実

メタルギア ソリッド

ザ・ツインスネークス
がわかる!

攻略に役立つ
シナリオ徹底解説!!

飯田和敏責任編集

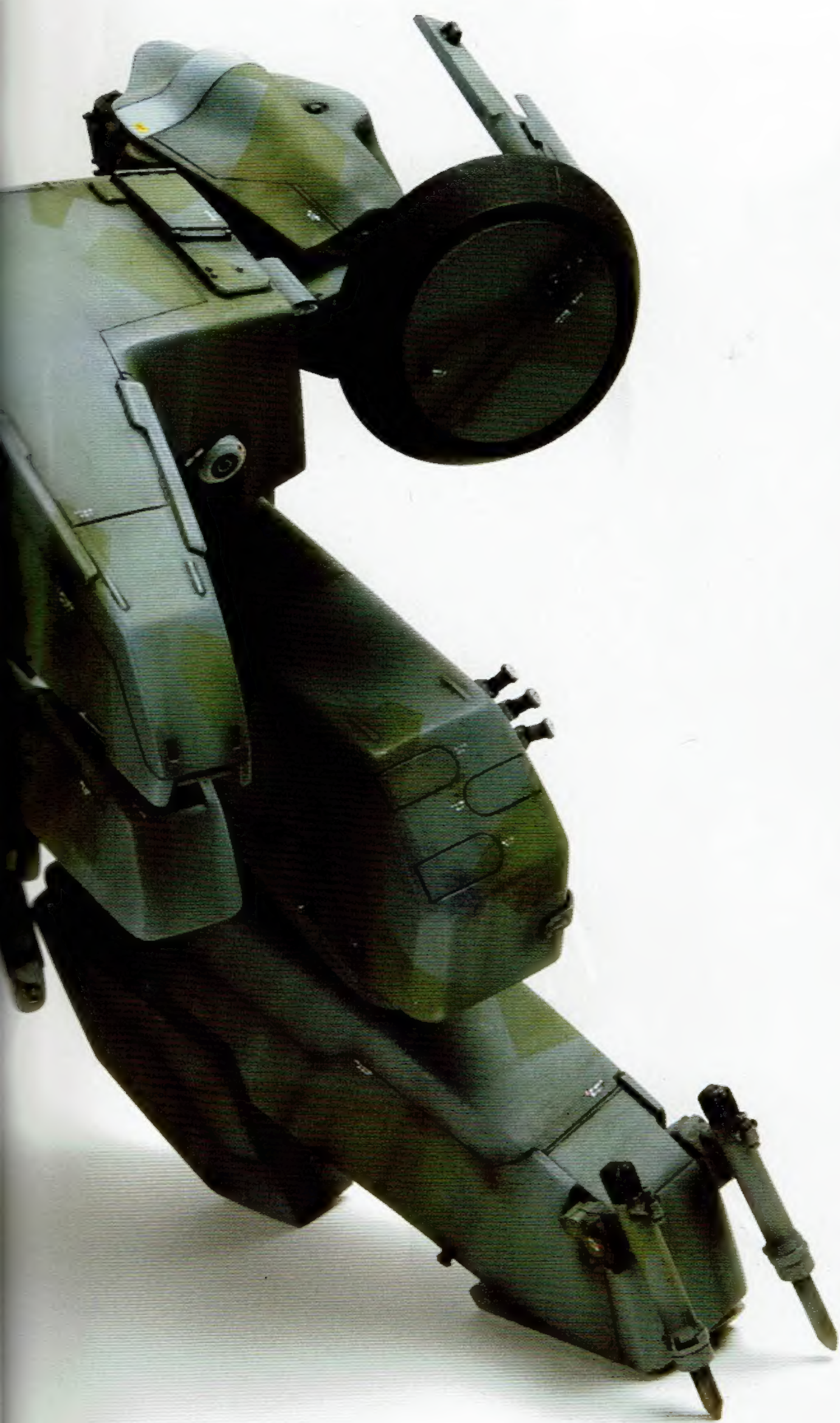
株式会社毎日コミュニケーションズ 定価1,890円(本体1,800円+税)

METAL GEAR SOLID
THE
TWIN SNAKES

Survival Guide:
In The Darkness of Shadow Moses

メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス
サバイバル・ガイド：シャドー・モセスの真実

反
反

戦
核

ARMS TECH COMPANY I METAL GEAR REX
MODEL BY YOJI SHINKAWA

CONTENTS

HISTORY OF THE REAL WORLD
009 現実世界の歴史

HISTORY OF THE METAL GEAR WORLD
022 アウターヘブン蜂起
023 ザンジバーランド騒乱

COMMENTARY OF BRIEFING MODE
026 ブリーフィングモード解説

COMMENTARY OF THE SCENARIO
041 シナリオ解説

EXPLANATORY
025 シャドー・モセス島事件関連マップ
037 遺伝子とは何か？
038 1メガトン核弾頭の破壊力
039 弾道ミサイルはどこまで届く？
066 核エネルギーはなぜ危険か？
115 ミサイルとレールガンは、どう違う？
120 FOXDIE 発症のプロセス
126 有性生殖と遺伝の仕組み
137 二卵生双生児と一卵性双生児
138 クローンとは

DIRECTOR'S COLUMN
073 加速する次なる核兵器開発競争
093 新生ロシアの経済基盤
094 混迷のロシア
116 日本の国民としての務め……
140 START2 履行期限が5年延長
141 遺伝学的運命からの脱却
142 湾岸戦争症候群の架空の真相

INTERVIEW
150 毛利元貞
155 北村龍平
159 デニス・ダイアック
162 小島組

BIOGRAPHY
166 小島秀夫バイオグラフィー

DIALOGUE
180 対談：小島秀夫×飯田和敏

V2 Rocket

1931年4月15日、
ドイツ宇宙旅行協会のフォン・ブラウンによる
ロケット打ち上げ実験の様子。

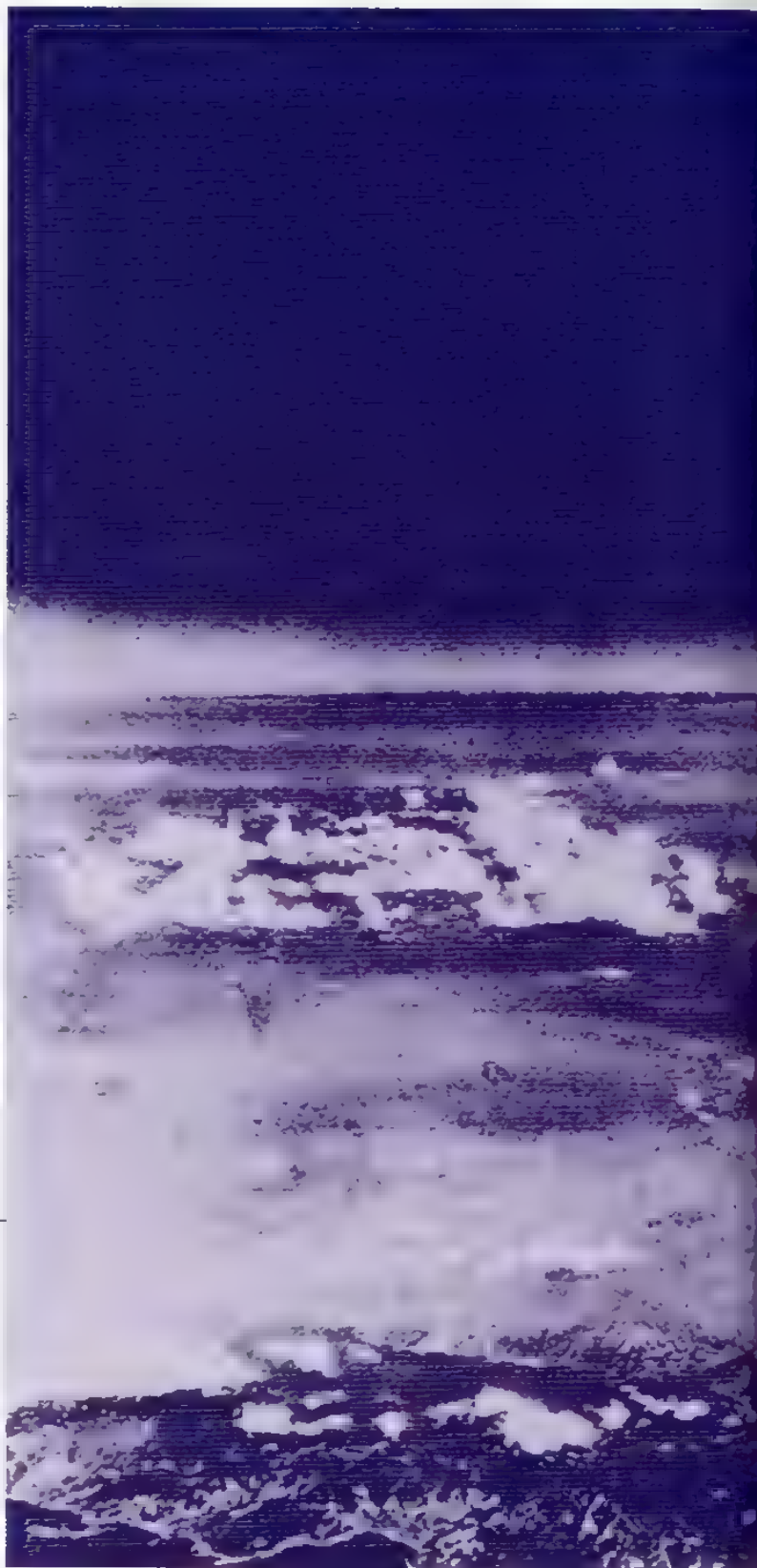
ミサイル兵器の登場

ナチスドイツの最終兵器

弓矢や投石器の時代から、いかに強大な殺傷力を、いかに遠方の敵に、いかに正確に命中させるかは、兵器開発の重要な課題であった。火薬を使用した原始的なロケットは1200年頃、中国で発明されたが、実用的な兵器となるのは1804年、イギリスでロケット弾が開発されてからのことだった。それでも火薬の爆発力を推進力とするロケット弾は命中率が低く、大量の爆発物を運ぶことも不可能であった。

その後1931年、ドイツ宇宙旅行協会という民間の団体を設立したウェルナー・フォン・ブラウンは、液体酸素と液体メタンを用いたロケットを高度90メートルまで上昇させることに成功する。この実験に注目したのがドイツ陸軍であった。1935年にフォン・ブラウンはドイツ陸軍に徴用され、強い爆発力をもつ弾頭が搭載でき、長大な射程距離をもつ新型兵器の開発を命じられる。やがてフォン・ブラウンは高性能爆薬が詰まった181キログラムの弾頭を載せ、300キロメートル離れた標的に到達することが可能なV2ロケットの開発に成功する。第二次世界大戦が最終局面を迎えていた1945年3月27日、世界初の弾道ミサイルによる攻撃が行われた。ドイツのハーグから発射されたV2ロケットが、イギリスの首都ロンドンを襲ったのだ。すでに連合軍に降伏の瀬戸際にまで追い詰められていたナチスにとっては、起死回生を賭けた最終兵器であった。ロンドン市民が数百人死亡する被害を出したものの戦局は変わらず、4月30日にベルリンは陥落しヒトラーが自殺。5月7日、ドイツは連合国に降伏する。

Atomic bomb

核兵器の開発
1938年、二人のドイツ人化学者、オットー・ハーンとフリッツ・シュトラスマンが、密閉されたウランに中性子をぶつけるという実験を行なった。二人はウランの原子核を割ることに成功し、その過程で質量をエネルギーに転化。アインシュタインの恒等式「E=MCの2乗」を現実化させたのだった。この実験結果は原子物理学者たちに衝撃を与えた。核分裂を連鎖させれば、想像を絶するエネルギーが放出され、人類が経験したことのない大爆発が起きることが確実だったからだ。
翌1939年に第二次世界大戦へと突入していった各国は、核分裂による爆発力を利用した新型兵器の開発に着手していく。
ナチス・ドイツによる原子爆弾の開発を恐れたアメリカの原子物理学者たちは、ナチス・ドイツより先に核兵器を開発するように政府に進言。1940年にルーズヴェルト米大統領は原子爆弾の開発を許可し、やがて「マンハッタン計画」となっていくプロジェクトが始動する。J・ロバート・オッペンハイマーを中心として推し進められたこのプロジェクトによって、アメリカは1945年7月16日に世界最初の核兵器実験を成功させた。TNT火薬1万トンに匹敵するパワーを持った原子爆弾「トリニティ」が砂漠の実験場で炸裂した。

1945年8月6日、
広島市に投下された原爆のきのこ雲。
写真は米軍機が撮影。

原爆投下

終戦
「トリニティ」の実験成功からたった21日後の1945年8月6日、広島市に原子爆弾が投下される。原爆投下を決断したのはトルーマン米大統領であった。中部太平洋のテニアン島を飛び立ったB29エノラ・ゲイがウラン爆弾「リトルボーイ」を投下。30万人余りの住む広島市は一瞬のうちに廃墟と化し、きのこ雲は上空12000メートルに達した。1945年末の推計で死者は20数万人。広島への原爆投下の3日後、8月9日には長崎市に原爆が投下された。
当時すでに戦後の国際関係のパワーバランスの調整を図っていたアメリカは、原爆の保有を誇示することによってソ連の対日参戦効果を減じ、ソ連に対する優位性を確保しようとしたのであった。8月15日、日本は無条件降伏を要求するポツダム宣言を受諾。9月2日、日本は降伏文書に調印し、第二次世界大戦は正式に終了した。

Vietnam war

ベトナム戦争

焼き払われた村落を行く米軍

続発する東西代理戦争

戦後、連合国が中心となり国際連合が結成され、国際協調と平和の実現が期待された。しかし、世界は米・ソ両大国を中心とする2つの勢力に分裂し、その対立は激しさを増していった。東ヨーロッパにはソ連の勢力圏に属する社会主義国家群が誕生。ヨーロッパにおける東西対立はベルリン問題で頂点に達し、東西両ドイツが成立する。
アジアではベトナム独立同盟とフランスとの間でのインドシナ戦争、中国での内戦と共産党勝利による中華人民共和国の成立、朝鮮戦争などが東西対立によって引き起こされていた。
インドシナ戦争後、ベトナムは南北に分断される。1960年、南ベトナム政権打倒のため南ベトナム解放民族戦線が結成される。1965年、解放戦線を北ベトナムの共産主義の侵略とみなしたアメリカは、北ベトナム爆撃を開始。こうしてベトナム戦争がはじまることになる。アメリカは1969年までに54万人の兵力を派遣。これに対し北ベトナムと解放戦線はソ連と中国の支援を受けて抵抗する。米軍の行なったベトナム住民に対する虐殺、ナパーム弾、枯葉剤などを使用した掃討作戦は、世界のマスコミによって生々しく報道された。
アメリカの予想に反し戦争は泥沼化。国外のみならず、アメリカ国内でも反戦世論が大きくなり、アメリカは1973年、ベトナム和平協定に調印。米軍はベトナムから撤退することになる。1975年、北ベトナム正規軍がサイゴンを陥落させてベトナム戦争は終結。翌年、南北ベトナムはベトナム社会主義共和国として統一される。アメリカは疲弊し、世界への発言力を弱め、その後、経済的な停滞も続くことになる。これはベトナム後遺症と呼ばれる。
英、仏など西ヨーロッパの国々は、第二次世界大戦後、本国とアジア、アフリカ地域の植民地体制を再編しようとしたが、戦後の民族独立の波におされ、次々と第三世界の国々の独立を認めることになる。1960年、アフリカでは一挙に17カ国の独立が実現する。米・ソはこれらの国々に対し、それぞれの思惑から好意的態度をとり、援助競争を行なった。しかしこれは独裁政権の誕生と反政府組織との内戦、軍部クーデターの頻発へとつながることになる。こうした民族自決の潮流と、利権確保を狙った大国の内政干渉は、現在でも多くの内戦、国際紛争の火種となり、世界各地で絶えず戦禍を発生させている。

Cold war era

核抑止力

第二次世界大戦終了後、世界は米・ソ両大国を中心とする「西」と「東」の二つの陣営にブロック化し、資本主義と共産主義との政治体制とイデオロギーの対立を深めていった。その結果、ドイツ、朝鮮半島、ベトナムで分断国家が生まれることになる。

戦後、ドイツから米・ソへと流出したロケット技術は、一方で宇宙開発競争、一方で核兵器開発競争と結びつき、10000キロメートル以上もの射程距離を持つICBM（大陸間弾道ミサイル）を生み出すことになる。

両陣営が慢性的な紛争状態にありながら、全面戦争に至らない状態を冷戦と呼ぶ。冷戦構造が保たれたのは、米・ソが互いに核抑止力に頼っていたためである。冷戦時代とは、人類が核戦争と絶滅の恐怖に直面した時代でもあった。米・ソ両国は互いに優位性を保持するため核軍拡競争を続けていき、世界を10回滅ぼすことが可能なほどの核兵器を保有することとなる。1960年代、核兵器の保有はフランスや中国にまで広まった。

1968年、国連は核兵器保有を米・英・ソ・中・仏の5カ国に限定するNPT（核拡散防止条約）を決議。1970年代に入り、米・ソに緊張緩和の時代が訪れたが、1979年、ソ連のアフガニスタン侵攻を契機に再び緊張が高まり、第2次冷戦が始まる。

東西冷戦の時代

ミサイル発射基地の地下サイロに
格納されているタイタンII型ICBM。
1980年撮影。

Chernobyl nuclear disaster

ソ連共産主義体制の疲弊

戦後、第三世界への勢力拡大をはかり続けてきた外交政策により、ソ連経済の軍需産業依存は抜きがたいものになっていった。しかし資本主義国のような高度な技術開発の普及による経済の体質改善に遅れをとり、政情不安も重なり、1980年代には、ソ連の経済的ゆきづまりは明白なものになっていた。

1985年、書記長に就任したゴルバチョフは、ソ連社会の停滞を打破するため、共産党と国家の刷新、外交の変革、言論の自由などを謳った政策、ペレストロイカを断行することになる。

1986年4月26日、ウクライナのチェルノブイリ原子力発電所で爆発事故が発生。原子炉とその建屋は一瞬のうちに破壊され、爆発とそれに引き続いた火災にともない、大量の放射線の放出が継続した。翌日には海を越えたスウェーデンで放射線が検出され、これをきっかけに28日、ソ連政府は事故発生の公表を余儀なくされた。

事故から3年近くたった1989年2月になって初めて詳細な汚染地図が公表され、原発から300kmも離れた地域にまで高汚染地域の広がっていることが明らかになった。この汚染地域に居住している住人は600万人以上。1990年頃から小児甲状腺ガンが急増し、1991年以降、世界平均の100倍を越える発生率が観察されている地域もある。

チェルノブイリ原発事故は世界にあらためて核汚染の恐ろしさを知らしめることとなり、ソ連政府の対応の鈍さと情報の遅れは、国内でペレストロイカの必要性を広く認識させることとなった。

チェルノブイリ
原発事故

1986年4月26日、
旧ソ連ウクライナ共和国の
チェルノブイリ原発4号炉で爆発事故が発生。

Strategic arms reduction treaty

1991年6月1日、
ゴルバチョフ・ソ連大統領が訪米。
戦略兵器削減の基本合意を発表する。

戦略兵器削減の動きと冷戦の終焉

核の脅威の時代は去ったのか？

1981年にアメリカ大統領に就任したレーガンは、強いアメリカの復活を訴え、世界への指導力を回復しようとした。ソ連脅威論を唱え、新型核兵器の開発、SDI（戦略防衛構想：通称スターウォーズ計画）を発表する。経済の停滞の続くソ連は、莫大な予算が投じられたアメリカのSDI構想に対して、核軍拡競争を続けることをあきらめる。

1982年、米・ソ間で戦略兵器削減交渉（START）が開始される。1985年にはスイスのジュネーブで、レーガン大統領、ゴルバチョフ共産党書記長による米ソ首脳会談が行なわれ、核戦争を行なわず、軍事的優位を求めないこと、宇宙軍拡の防止、包括軍縮交渉の促進、両国首脳の相互訪問など、12項目にわたる共同声明を発表した。

1989年、東ドイツでは市民の西側への脱出、市民デモなどが発生し、11月9日、東ドイツ政府はベルリンの壁を開放して東西ドイツ間の自由な行き来を認めることになり、翌1990年にはドイツ統一が実現する。東ドイツの支配体制の動揺を機に東ヨーロッパ諸国では、社会主義体制が次々と崩壊していくことになった。ソ連では、共産党による一党独裁体制が廃棄される。

1991年6月1日、ゴルバチョフが訪米、ブッシュ大統領と会談を行い、史上初めて戦略核兵器の削減を行うことを約束した、戦略兵器削減交渉（START）の基本合意を発表する。同年12月にはソ連が解体。第二次世界大戦終戦以来続いてきた冷戦構造に終止符が打たれ、世界が平和への道を歩み始めたかのような兆しを見せた。

戦略兵器削減交渉はロシアに引き継がれ、1993年、米・露間で、第二次戦略兵器削減条約（START II）の調印が行なわれる。しかしソ連の解体は核兵器や核物質の流出問題、STARTの批准は廃棄核弾頭の処理問題をあらたに生み出すこととなった。

Gulf war

イラク国境の町、
サフワンの油井にイラク軍が撤退時に放火

湾岸戦争

戦禍の絶えない中東

第二次世界大戦中に、中東地域における西欧諸国の影響力は低下していった。しかし戦後も欧米資本は現地政権エリートや大土地所有者と結託して、石油などの資源の利権を確保しようとした。そのため中東での民族主義運動は、外国資本と結びついている王政を打倒し、西欧諸国によって人為的に分割された宗教、宗派、民族間の対立を克服することを課題とした。

イラクでは1958年にイラク革命が起き、王制が打倒され、共和制が樹立された。そして1979年、大統領となったサダム・フセインは政権中枢を身内と側近で固め、独裁権力を握った。

イラクは1980年、国境問題で対立していたイランに侵入し、イラン・イラク戦争が勃発する。イランの不安定化に乗じてペルシア湾岸地域での覇権を確立することが、フセイン大統領の狙いであったとされる。この戦争は先進国から両国への武器供与で長期化し、1988年にイランが国連安保理停戦決議を受け入れるまで続く。

その後、1990年8月、イラクは突如、大油田を持つ隣国クウェートに侵攻し、これを併合した。国連安保理はイラクを非難し、経済制裁と武力行使を決議。この決議を背景にアメリカを中心にイギリス、フランス、一部のアラブ諸国からなる多国籍軍が編成され、1991年1月、湾岸戦争がはじまった。

湾岸戦争は、クウェートの石油産出力と、その利害をめぐる戦争であったといえる。ミサイル攻撃の放火や誘導兵器によるピンポイント爆撃の様子は全世界にテレビ放送され、その現実感の無さから、まるでテレビゲームのようだと表現された。

多国籍軍はイラク軍をクウェートから撤退させ、イラク国内の軍事・産業施設、都市を破壊。イラクは停戦決議を受諾した。湾岸戦争では約2万5000人のイラク兵、約200名の多国籍軍兵士が死亡、または行方不明となった。また、イラク軍が撤退時に油田施設を破壊し、石油が海へ垂れ流しになるなど、大規模な環境破壊も発生。また、数年後には、劣化ウラン弾の使用が原因と思われる症状が湾岸戦争従軍者や、その家族の間で多く発生することになり、湾岸戦争症候群と呼ばれ、大きな社会問題となっている。

湾岸戦争の勝利でアメリカは中東の秩序形成に主導権を発揮しようとしたが、後には混乱が残され、イスラム社会の西欧的原理への反発を強める結果となった。

紛争の被害者たち

第二次世界大戦以降、今日に至るまで、紛争が絶えたことはない。そして、紛争が起きるたびに故国や居住地区を追われた人々が難民となる。

国連を通じて起草され1954年に発効した「難民の地位に関する条約」、およびその適用範囲を広げた1967年発効の「難民の地位に関する議定書」のふたつをまとめて、「難民条約」と呼び、これが彼らを助けるための国際ルールとなっている。この条約上の定義では、政治的意見などを理由に迫害を受ける怖れを有するために本国に帰れない人を難民と呼んでいる。

クルド人もまた、多くの人々が難民となっている。クルド人は、トルコ、イラン、イラクにまたがる地域に居住する民族。人口は2000万人を超えるが、独立した国家を持っていない。1920年にはクルド人の独立を認めたイギリスとの条約があったが、これは反故にされてしまっている。1980年代にはイラン・イラク戦争で、両国が敵国内のクルド人を支援して代理戦争を行った。また、1988年にはイラクが化学兵器を使用して5000人のクルド人を虐殺するという悲劇があった。また、湾岸戦争ではアメリカがクルド人を支援してフセイン政権打倒に利用した。彼らが定住の地を得る日は来るのだろうか。

難民たち

1995年3月23日。
イラク北部で妹を抱きかかえてトルコ軍戦車のわきを歩くクルド人少女。

核軍縮の道のり

核実験禁止は1954年、インド首相のネールの呼びかけに始まる。その後1963年に大気圏内、宇宙空間及び水中での核爆発実験を禁止した部分的核実験禁止条約（PTBT）がアメリカ、イギリス、ソ連の間で署名される。しかし、この条約は、地下核実験に関しては、放射性残留物が実験国の領域外に出ない限り許容するものであった。
1970年、NPT（核兵器不拡散条約）が発効される。この時点で核兵器を所有している米、露、英、仏、中の5ヶ国を核兵器国と定め、核兵器国以外への核兵器の拡散を防止する条約である。NPTの主な非締約国はインド、パキスタン、イスラエル。
1974年には、150キロトン以上の地下核実験を禁止した地下核実験制限条約（TTBT）がアメリカ、ソ連により署名される。
冷戦の終結を経て、1994年1月に行なわれたジュネーブ軍縮会議では、より包括的に核実験始を禁止する交渉が始まる。1995年のNPT再検討・延長会議では、NPTの無期限延長の決定とともに、「核不拡散と軍縮の原則と目標」が採択され、この中で「1996年内にCTBT（包括的核実験禁止条約）交渉を完了する」ことが明記された。
その直後の1995年6月、フランス国防相が南太平洋での核実験再開を示唆。続いてシラク大統領が記者会見を行い、仏領ポリネシアで9月から8回、核実験を再開すると発表した。これは1996年にCTBTが採択された後も核兵器開発を続行できるように、核爆発のデータ収集を行なうための実験であったと考えられている。フランスのこの動きに対して、世界各国が抗議。市民レベルでの大規模な抗議運動も繰り広げられ、フランス製品の不買運動、デモ行進やパフォーマンス、環境保護団体とフランス軍の衝突などの事件が相次いだ。フランス政府は実験回数の削減を余儀なくされるが、翌年1月まで実験を実施、その後実験終結を宣言する。
そして1996年9月10日 CTBTは国連総会本会議で賛成多数により採択される。CTBTは宇宙空間、大気圏内、水中、地下を含むあらゆる空間における核兵器の実験的爆発及び他の核爆発を禁止しており、2004年現在、署名国170ヶ国、批准109ヶ国となっている。だが、アメリカ、インド、パキスタンなど一部の発効要件国が批准しておらず条約は未発効である。
CTBTは軍備管理・軍縮論者にとって大きな成果である。しかしCTBTは地下核爆発は禁止しているものの、核実験の定義づけを慎重に回避し新たな核兵器の開発について禁止する内容とはなっていないのである。

反核平和運動の拡大

1995年9月12日、
パリ。フランスの核実験再開に
抗議するデモ行進。

The first clone

体細胞クローンの誕生

イギリス、エディンバラのロスリン研究所で生まれた、クローン羊の「ドリー」。1997年2月撮影。

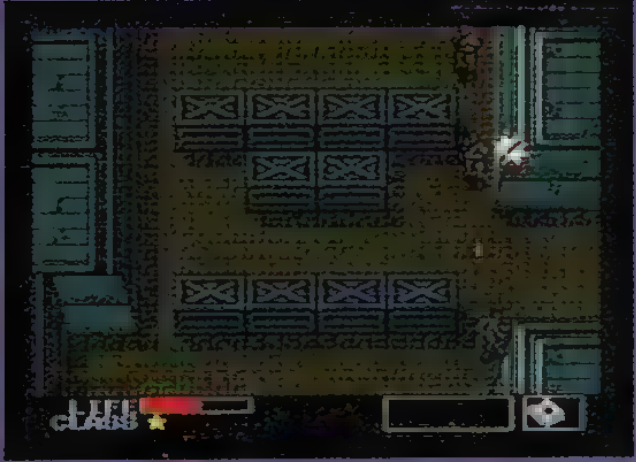
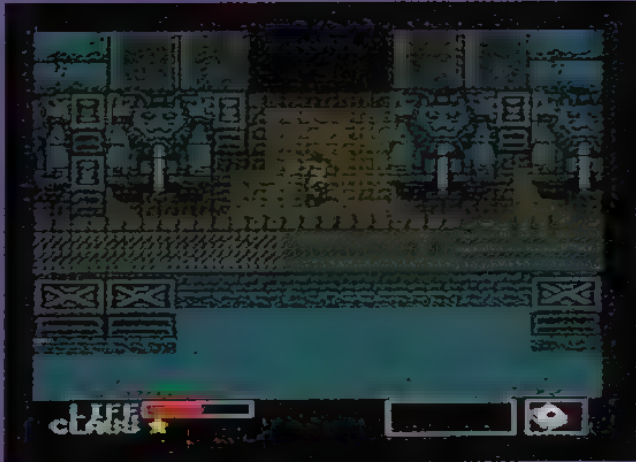
20世紀は科学と戦争の時代だった

近代になり人間は、自然の秩序を合理的に認識する自然科学的な考え方を持つようになる。19世紀末、科学理論は産業技術と結びつき、この傾向は20世紀に入ってさらに顕著となる。一方で、戦争こそが、古代から科学技術の生みの親であったことも確かである。権力者たちはいつでも、敵より優れた兵器を開発するために科学の進歩に力を注いだ。

20世紀はビッグ・サイエンスの時代だったと言われている。航空機やロケット、自動車は人間の移動を迅速化し、その活動範囲を拡大した。1903年に人類は初めて動力飛行に成功する。飛行機は第一次世界大戦で初めて軍用に用いられ、第二次世界大戦では長距離爆撃の戦略的用途が開発される。ジェット機は冷戦時代の戦略爆撃機に連なっていく。また、ロケット技術は戦後、宇宙探査用ロケット、ミサイル兵器の両面で開発が進められた。

コンピューター技術は、第二次世界大戦中に敵の暗号を解読するための装置として発達した。また、インターネットは冷戦期に情報収集、諜報システムとして開発された。アインシュタインの相対性理論は、人類の時空概念に大変化をもたらした純粋科学だが、やがて原子物理学は原水爆や原子力発電に応用されるようになる。

20世紀の科学が生み出したものの中で最も影響力を持つのは、前半は原子力、後半は遺伝子操作技術であると言われている。1953年、ジェームズ・ワトソンとフランシス・クリックがDNAの二重螺旋構造を発見。それからわずか半世紀足らずで、人類は自らの手で自由自在にDNAを作り出すことを可能にしようとしている。1997年には体細胞クローンである羊のドリーが誕生した。どのように遺伝子を操作すれば、まったく新しい生物兵器を開発できるのかという研究はすでに始まっており、アメリカはその研究助成金として数百万ドルを搬出しているという。また、ロボット工学、ナノテクノロジーなどの先端技術は、どれも軍事的に重要な可能性を秘めている。科学の進歩は我々人類の生活を豊かにする一方で、破滅への道へも歩みを続けているのである。

GIAT-MAS I FA-MAS SUPER VERSION
PRODUCT BY TOKYO MARUI CO.,LTD.

History of The Metal Gear World

アウターヘブン蜂起

ソリッド・スネーク、過去の潜入任務の記録

Outer Heaven rising

1995年、南アフリカ奥地に突如、武装要塞国家アウターヘブンが出現する。そこで核搭載型二足歩行戦車メタルギアが開発されている情報を掴んだ西側はFOX HOUNDに潜入工作を要請した。先に潜入したグレイ・フォックスは敵の捕虜となるも、新入隊員のソリッド・スネークが彼を解放、開発途中のメタルギアを破壊して、アウターヘブンを陥落させた。だが脱出を図るスネークの前に一人の男が立ち塞がった。FOX HOUND総司令官ビッグボス。アウターヘブンの実態は大規模な傭兵派遣会社であり、ビッグボスこそがその指揮官だったのだ。西側に対する情報撹乱を目論んで送り込んだスネークによって逆に野望を打ち砕かれたビッグボスが叫ぶ。「お前はやりすぎた、やりすぎたのだ！」激闘の末ビッグボスを倒したスネークは、独り燃え上がるアウターヘブンを後にした。(MSX2「METAL GEAR」より)

History of The Metal Gear World

ザンジバーランド騒乱

ソリッド・スネーク、過去の潜入記録

Zanzibar land riot

1999年、石油を精製する微生物OILIXを開発したキオ・マルフ博士が拉致された。中央アジアの少数民族自治区に興った独立武装勢力ザンジバーランドがOILIXを手に入れることで、エネルギー危機にあえぐ世界に対し軍事的政治的優位を確立せんと謀ったのだ。当時のFOX HOUND司令官ロイ・キャンベルは退役していたソリッド・スネークを呼び戻し、ザンジバーランドへの潜入、キオ・マルフ博士の奪還を依頼した。鉄壁の防御をかいくぐり、ザンジバーランド奥深く潜入を果たしたスネークは、アウターヘブンから移管され、この地で完成していたメタルギアを破壊、傭兵部隊を束ねるかつてのFOX HOUND隊員グレイ・フォックスとの死闘を制して、OILIXの精製法を奪還することに成功した。そしてスネークはザンジバーランドを影で率いていた男と対峙する。ビッグボス。アウターヘブンを生き延びた彼は、自分達戦士が唯一生の充足を得られる状況=戦争を世界に惹起し続けるために武装要塞国家ザンジバーランドを築いたのだ。二度目の、そして最後の戦いに勝利したスネークは戦場を去りアラスカの雪原に消えた。(MSX2『METAL GEAR 2 SOLID SNAKE』より)

Heckler & Koch I SOCOM Mk23
PRODUCT BY TOKYO MARUI CO.,LTD.

Shadow Moses island
シャドー・モセス島事件関連マップ

今回のソリッド・スネークの潜入任務の舞台となるアラスカ、フォックス諸島のシャドー・モセス島とは、どこにあるのだろうか？ 各人物の発言に登場する地名と併せて、その場所を推測しよう。

EXPLANATORY

アラスカ

●アラスカ州は米国の北西に位置し、米国50州の中で最大の面積を誇る。距離的には日本から一番近いアメリカである。アリューシャン列島は、アラスカ半島に最も近いフォックス諸島から始まり、ベーリング海を横切り、アッツ島まで連なる約1800キロメートルの弓形の列島。現在活動中の活火山も多い。

シャドー・モセス島（推測）

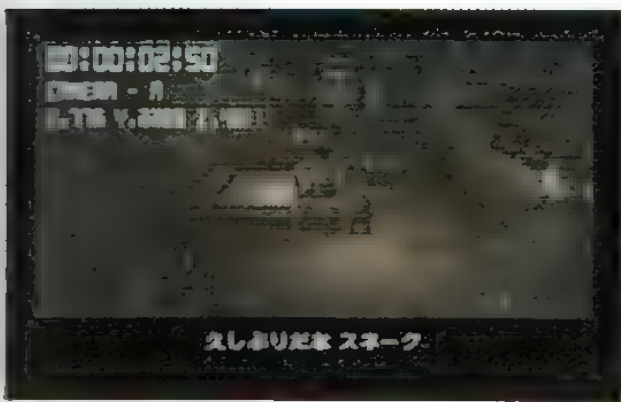
●シャドー・モセス島は、アリューシャン列島最東部フォックス諸島に属するウニマク島の活火山、オールドモセスの活動によって戦後誕生した孤島で、一般の地図には表記されていないとされている。地図中のシシャルディン火山は別名「スモーキーモセス」と呼ばれているが、オールドモセスとの関連は不明。キャンベルが潜水艦内で「この船はベーリング海に向かっている」と発言していることも併せて考えると、シャドー・モセス島のある場所は地図中の「？」で示した海域であることが推測される。なお、ツインレイクはソリッド・スネークが隠遁生活を送っていた場所。ガレーナには、陽動作戦のためのF16が飛び立った基地がある。

ブリーフィング解説

Commentary of Briefing Mode

タイトルメニューからBRIEFINGを選択・決定すると、シャドー・モセス島潜入前、オハイオ級原子力潜水艦ディスカバリー医務室内でのソリッド・スネークとキャンベル大佐、ナオミ・ハンターのやりとりを見ることができる。
BRIEFINGの内容を見なくてもゲームは進めることができる。だが、今回のソリッド・スネークの任務や発生したテロ事件についての詳細を知ことができるため、見ておいたほうが、物語への理解がより一層深まることになるだろう。
BRIEFINGで得られる情報は膨大なものがあるので、混乱することのないよう、ここではテロリスト蜂起の経緯とソリッド・スネークが潜入任務を引き受けるまでを、「蜂起までの経緯」として時系列を追って再構成し、必要箇所には注釈を加えた。また、その他の情報や登場人物の行動を「潜入任務の詳細」「潜入任務の受諾」としてまとめた。他に、重要事項は最後にPOINTとしてまとめた。
ゲーム中に、事実関係が混乱してしまったときなど、このページに立ち戻って再度、情報を確認してほしい。

027　蜂起までの経緯
032　潜入任務の詳細
034　潜入任務の受諾

FOX HOUND部隊
蜂起までの経緯
Circumstances

～1991
■リキッド・スネーク、SIS（イギリス情報局）のスリーパーとして中東に潜伏。なおリキッド・スネークは、センチュリー・ハウスに姿を現したことは一度もない。

SIS　Secret Intelligence Service の略。イギリスの外務省管轄下にある諜報機関である。活動の目的には、イギリスに対する外国人の活動の調査・情報の獲得、並びに国家安全保障のための特殊作戦の実施、などがある。通常、諜報要員は、外務省、軍、SAS 空挺兵、警察、大学卒業生（主に、ケンブリッジ大学やオックスフォード大学）から募集されている。

センチュリー・ハウス　ロンドンの最中心部、ランベト地区にある SIS 本部庁舎の通称。ピラミッドに似た 20 階建ての施設。

1991～
■ソリッド・スネーク、湾岸戦争においてグリーンベレーと共にイラク西部での潜入任務につく。
■リキッド・スネーク、10代で SAS（英空軍特殊部隊）隊員として湾岸戦争に参加。スカッドミサイルの移動発射台を破壊する特殊任務に従事するが、イラクの捕虜となり、消息を絶つ。
■ロイ・キャンベル（以下キャンベル）、湾岸戦争で弟を亡くし、それ以降、姪であるメリル・シルバーバーグ（以下メリル）の面倒を見る。

湾岸戦争　1990 年 8 月、イラクが突如クェートに侵攻し、これを併合した。国連安保理はイラクを非難し、経済制裁と武力行使を決議。この決議を背景にアメリカ、イギリス、フランス、一部のアラブ諸国からなる多国籍軍が編成され、1991 年 1 月、湾岸戦争がはじまった。多国籍軍はイラク軍をクウェートから撤退させ、イラク国内の軍事・産業施設、都市を破壊。イラクは停戦決議を受諾した。

グリーンベレー　アメリカ陸軍特殊作戦部隊の愛称。この愛称は、隊員が着用している緑色のベレー帽から。アメリカ陸軍特殊作戦部隊は、米ソ冷戦構造が確立した 1952 年、同盟国における不正規戦部隊の育成、訓練を任務として創設され、1961 年に正規部隊として認可された。その後、ベトナム戦争では対ゲリラ戦の活躍で米陸軍最強部隊とまで言われるようになる。

SAS　イギリス陸軍特殊空挺部隊のこと。第二次世界大戦下の 1941 年、敵地への急襲、情報収集を目的に編成された。「50 年代にイギリスの支配下にあったマレーシアで共産ゲリラの鎮圧にあたったほか、60 年代にはアイルランド共和国軍がテロ活動を続ける北アイルランドの紛争地域に投入されるなど、対ゲリラ戦部隊として成長していく。また、敵地での偵察や後方撹乱、重要施設の破壊などの特殊任務もこなす。SAS の隊員選抜は大変厳しく、毎年約 150 人の志願者の中から 10 人前後しか採用されない。

スカッドミサイル　第二次世界大戦中にドイツが開発した V2 ロケットを原形に、1955 年にソ連で完成した地対地短距離弾道ミサイルである。A から D までの 4 タイプがある。イラクは B タイプを独自に改良してアルフセインと名付け、1988 年から配備を始めた。射程距離は 650 キロで、イラクから、中東の主要都市のほとんどを狙える。また、生物・化学兵器の弾頭が搭載可能である。ミサイル発射台は移動式、固定式の両方がある。湾岸戦争で、アルフセインがイスラエルに向けて多数撃ち込まれ、これに対し多国籍軍はさまざまな作戦を展開した。アルフセインを製造するミサイル改造工場は、湾岸戦争後の 1993 年と 1998 年に米英軍の空爆で破壊された。

～1995
■バイオ・ケミ・ユニット、テクニカル・エスコート・ユニット、NEST（核エネルギー調査チーム）のメンバーから、NBC 兵器を含む次世代大量破壊兵器の攻撃に対応する、実力対テロ特殊部隊である次世代特殊部隊が編成される。

バイオ・ケミ・ユニット　1995 年当時に存在した、生物化学戦環境下で活動する米海兵隊の部隊。北カリフォルニア、キャンプ・レジューンを基地とし、350 名の隊員から構成されていた。任務には、生物化学物質の探知、監視、および除染が含まれ、テロやその他事件にも対応して出動する。他の特殊部隊とは異なり、あくまで発生した事件への対応が任務（阻止任務には付かない）。

テクニカル・エスコート・ユニット　1944 年に編成された、米陸軍の部隊。国防省、米連邦捜査局、国務省、環境保護局、連邦緊急救済庁、エネルギー省、保健省、国連などをサポートし、生物化学物質、生物化学兵器を取り扱う任務に就く。湾岸戦争で

はイラクの化学兵器工場差し押さえなどで活動したこともある。

NEST　1975年に編成された、核緊急捜索部隊。約1100人のエネルギー省職員で構成されており、メンバーは、核物理学者、化学者、エンジニア、気象学者、医師、看護婦、コンピューター技術者、安全保障の専門家など、多岐に渡る。核関連施設の監視、核を用いたテロ行為への対処、略奪された核の追跡・奪回、核の安全を確保するための武力行使を行う。通常は核兵器関連施設で働いているが、緊急招集がかかると、核探知機などを完全装備し、全米のどんな場所でも4時間以内で駆けつけることができるとされている。

NBC兵器　Nuclear（核）・Biological（生物）・Chemical（化学物質）の特性を使用した兵器の総称。

1995～

■アウターヘブン陥落。アウターヘブンの実態は大規模な傭兵派遣会社だったことが明るみに（→P022）。

■アウターヘブンに所属していた傭兵が米軍によって買い上げられ、次世代特殊部隊に加えられる。

■その後、次世代特殊部隊は、FORCE21部隊と合流。シミュレーション訓練を受ける。現在に至るまで実戦経験はない。

傭兵派遣会社　民族・宗教対立、資源争奪戦、そして、テロとの戦いなど、世界各地で相次ぐ紛争の舞台裏で、「民間軍事会社（Private Military Company）」と呼ばれる企業が活動範囲を広げている。この手の企業は、アメリカにはMPRI社、ケロッグ・ブラウン・アンド・ルート社など約35社、イギリスにはアーマーグループ社、サンドライン社など、南アフリカ共和国にはエグゼクティブ・アウトカムズ社などがあり、ビジネスとして紛争解決に伴う様々な事柄、たとえば戦闘員の訓練や武器の調達、各種コンサルティング、さらに自ら部隊を組織しての戦闘行為などを請け負っている。

FORCE21　米陸軍が1980年代から開発、研究を進めている次世代統合型歩兵戦闘システムを実験している部隊である。全兵器にデジタル通信機を搭載し、個々の歩兵もコンピューターを携帯。戦場での各種情報を共有する事により効率的に行動し、的確に攻撃目標を選別して、最小限のダメージで最大限の戦果を追求することを目的としている。1991年に最初の実験部隊が編成され、2010年頃の実用化が目指されている。

1999～

■ザンジバーランド陥落。

■以後、ソリッド・スネークは、アラスカ、ツインレイクで隠遁生活を送る。

■旧FOX HOUND司令官、キャンベルは軍を退役。

■ビッグボスの遺体は回収され、冷凍保存される。

■リキッド・スネーク、イラクより救助され、FOX HOUNDに入隊。

■ソリッド・スネーク、エージェント時代の数件で起訴される。現在もなお国家反逆罪を問われている。

ツインレイク　アラスカ山脈とアリューシャン山脈の間に位置するレイク・クラーク国立公園内にはたくさんの湖が点在するが、ツインレイクもそのなかのひとつ。名前の通り、二つの湖が並んで位置している山上湖である。湖畔にはいくつかの小屋が建てられているが、そこにたどり着くには、湖に着水できる小型飛行機が必要だ。冬季は、気温がマイナス40℃以下になることもあり、雪に覆われる。湖が凍り、飛行機が着水することが不可能なため、冬季は近づくことも、出て行くこともできなくなる。

エージェント　ソリッド・スネークはアウターヘブン陥落後、CIAのスカウトにより秘匿工作員（ディープ・カバー・エージェント）として働いていたが、局の体制に反発、約半年でCIAを去ったとされている。

～2000

■ヒトゲノム計画によって、ヒトゲノムの解読がほぼ完了。さらなるステップとして、戦闘に最も適した遺伝子の究明が行われる。

ヒトゲノム計画　それぞれの生物が持っている遺伝情報の全体をゲノムという。ヒトゲノム計画は、人間のゲノムのなかの全塩基配列（約30億）を解明しようとするプロジェクトで、1990年にスタート。アメリカ、イギリス、日本、フランス、ドイツ、中国の6カ国の研究者達が参加した。各国の公的機関で解明された配列情報は、即時、無償で、データベースに公開されることになっている。
2000年には、ほぼすべての塩基配列が解明され、J.ワトソンとF.クリックによるDNAの二重らせん構造発見から50周年である2003年に計画は終了した。
今後は、判明した塩基配列が、それぞれどのような役目を持っているのかを調べることが研究課題となっていくだろう。実際に戦闘に適した遺伝子の究明を行っている研究者もいるかもしれない。

～2005

■ビッグボスの遺体から戦闘に適した遺伝子が急ピッチで解析され、現在までに60のソルジャー遺伝子が発見される。

■次世代特殊部隊隊員は定期的に、遺伝子ターゲッティングによる治療を受け、戦闘に適した遺伝子が組み込まれる。これを行ったのは、FOX HOUNDのメディカル・

スタッフであり、民間のATGC社から派遣されたナオミ・ハンター（以下ナオミ）。
■アラスカ、フォックス諸島沖の孤島シャドー・モセス島の地下が核廃棄所として利用されるようになる。

ソルジャー遺伝子　遺伝子とは、DNAの中の、遺伝情報が書き込まれている部分のこと。
しかし、たとえば足が速い人のDNAを調べても、ある一つの遺伝子が足が速いことを決めているわけではない。足が速いことは、足の長さや体重など、いくつもの遺伝子によって定められたの条件が重なった上で決まってくる性質である。さて、戦闘に適していることの条件とは何だろうか？
いくつもの条件があげられることだろう。ここでは、それら条件を決定している一つ一つの遺伝子を総称して、ソルジャー遺伝子と呼ぶとされているのである。

ATGC社　ATGCとはDNAを構成する4種類の塩基であるアデニン、チミン、グアニン、シトシンのこと。遺伝情報は、この4種類の塩基の配列の組み合わせによって書かれている。
この4種類の塩基の頭文字から名付けられたATGC社はバイオビジネスの大手企業で、次世代特殊部隊への遺伝子治療は国防省とATGC社の共同プロジェクトであるとされている。

遺伝子ターゲッティング　特定の遺伝子を狙って破壊したり治療したりする技術。この方法は、遺伝子の機能を詳しく調べるときにも用いられる。

フォックス諸島　アラスカ半島の先頭部からはじまるアリューシャン列島の最東部に位置するいくつかの島々からなる。

シャドー・モセス島　アリューシャン列島最大のウニマク島にある活火山、オールド・モセスの活動で誕生した孤島であり、地図には表記されていないとされている。実際のウニマク島にはシシャルディンという火山が存在し、別名をスモーキー・モセスというが、オールド・モセスとの関連は不明。

テロ事件発生一ヶ月前
■次世代特殊部隊がソルジャー遺伝子の情報を無断で引き出し、遺伝子治療を行っていたらしいとの報告があった。
■政府は内偵を進め、証拠を掴んだ時点で首謀者を逮捕する予定だった。

遺伝子治療　最近の遺伝子に関する研究の進歩により、多くの病気が遺伝子の異常によって先天的に引き起こされていることが判明してきている。遺伝子治療では、病気の原因になっている異常な遺伝子を見つけ出し、代わりに、人工的に作った正常な遺伝子を外部から細胞内に組み込むことで病気の治療を行う。世界で始めて遺伝子治療が行われたのは、1990年のことである。

テロ事件当日
■数名のFOX HOUND隊員が行方不明になり、集合しなかったため、メリルが補充される。
■シャドー・モセス島で、FOX HOUND部隊、次世代特殊部隊が参加した軍事演習が行われる。
■この演習にDARPA（国防省付属機関先進研究局）のドナルド・アンダーソン局長（以下DARPA局長）とアームズ・テック社のケネス・ベイカー社長（以下ベイカー社長）が参加していた。

DARPA　アメリカの国防省付属機関先進研究所のこと。その役目は、軍事利用のための最先端科学技術を研究すること、新兵器の開発などにある。

現在時刻より5時間前～
■テロリストが蜂起。シャドー・モセス島の核兵器廃棄所を占拠。テロリストとなっているのは、いずれも米軍の現役部隊であるFOX HOUND部隊と次世代特殊部隊。
■DARPA局長とベイカー社長が人質として囚われる。
■当日FOX HOUNDに補充されたメリルも人質となる。
■テロリストはアメリカ政府に対してビッグボスの遺体（正確にはゲノム遺伝情報を含む細胞標本）の引渡しを要求。政府が要求に応じない場合、シャドー・モセス島にある核を24時間後に発射すると通告。
■テロリストたちが核弾頭のシリアルナンバーを伝えてきたことから、核弾頭を保有していることは確実である。だが、本当に核発射能力があるかどうかは不明。
■テロリストたちは自らを「ビッグ・ボスの息子達」と名乗る。

テロリスト　政治目的の遂行のため、当事者以外の非戦闘員、一般市民、資産、建造物などに対して不法に暴力の行使、破壊活動を行うことをテロリズムといい、これを行う者をテロリストという。

ビッグボス
Big Boss
年齢：不明
国籍：不明（推定：アメリカ）
身長：192 センチ
70 年代から傭兵として世界中を転戦、生きながらにして「偉大なる兵士」、神話的存在として崇められた。ベトナム戦争にはLARP（長距離偵察部隊）の一員として活躍。他にSOG（米・特殊任務部隊）、グリーンベレー（米・陸軍特殊作戦グループ）、SAS（英・陸軍特殊空挺部隊）、GSG9（独・国境警備隊第 9 中隊）、ワイルド・ギース（コンゴ・カタンガ独立派の白人傭兵部隊第 5 コマンド）などに所属し、70 回以上の軍事作戦に参加する。
80 年代には様々な地域紛争、民族解放戦争に参加。一時期はジャーナリズムの注目の的になっていた。
90 年代に入り、ハイテク不正規戦特殊部隊FOX HOUND の作戦司令官に任命され、アメリカ国内に呼び戻される。
その裏で南アフリカに武装要塞国家アウターヘブンを築き、傭兵派遣会社として機能させるが、ソリッド・スネークにより野望を阻止される。その後ふたたびザンジバーランドを築くが、これもソリッド・スネークにより陥落されている。
そして、その遺体は「最強の兵士」の塩基配列を記すサンプルとして、政府によって保管されている。

テロ事件発生後～

■これらのテロ行為に対し、合衆国はジム・ハウスマン国防長官（以下、国防長官）が全権を担って対応。
■合衆国大統領はビデオリンクで話をしているところである。
■NSA（国家安全保障局）、DIA（国防省情報局）も対応に動く。
■作戦司令官として退役していたキャンベルが呼び戻される。FOX HOUND 部隊とソリッド・スネークを知る数少ない者であるため。
■ナオミ・ハンターがFOX HOUND と次世代特殊部隊を一番よく知る者として、今回の対テロ作戦に参加する。
■武装した兵士により、元FOX HOUND 隊員のソリッド・スネークが、アラスカ、ツインレイクより連行される。

国防長官　陸海空軍と海兵隊を統括する国防省の長官。国防長官の陸海空軍省、長官官房、統合参謀本部が置かれている。アメリカ合衆国憲法第二条第二項によって、アメリカ軍の総司令官はアメリカ合衆国大統領であることが定められている。国防長官は、大統領の下で、陸海空軍それぞれの長官を統括する役目を担っている。大統領と国防長官の二人を合わせて、国家指揮権限と呼び、この二人は、アメリカ合衆国が戦争に突入したときの最高指揮権限を持っている。

ビデオリンク　国家に危機が迫ったときに、ただちホワイトハウスに召集されるのが国家安全保障委員会。メンバーは、大統領、副大統領、CIA 長官、FBI 長官、軍総司令官、国防長官、国家安全保障委員会補佐官、統合参謀議長などなど、状況により異なる。必要なメンバーが遠方で参加できない場合はビデオリンクというテレビ会議のようなシステムが使用される。

NSA　国防長官の下に置かれた電子情報機関で 1952 年に設立された。アメリカ合衆国の安全を守るために、世界中の米軍基地に設置されたエシュロン・レーダーによって、あらゆる電波通信を傍受し、記録、分析している。職員のうち半数は民間人である。

DIA　陸、海、空軍および海兵隊の情報部を統括し、統合参謀本部に軍事情報を提供している機関。1961 年に設置された。大統領直属の情報機関である CIA（中央情報局）をしのぐ情報収集能力を持つといわれており、DIA と CIA の対立が、しばしば起こっている。

現在時刻

■潜水艦医務室内で、ナオミハンターがソリッド・スネークに、不凍糖ペプチド、ナノマシン数種類、ヌゥートロピクス、ベンゼドリンを注射する。ナノマシンは、それぞれ、アドレナリン、栄養剤、糖分、通信機のバッテリーの電力を補給する。

■キャンベルはソリッド・スネークに、シャドー・モセス島に潜入し人質を救助すること、テロリストの核発射能力の有無の確認し、核発射が可能ならばそれを阻止することを命じる。
■テロリストに核発射能力があることが判明した場合COG（政府在続措置）が発令される。
■キャンベルは、自分が合衆国政府を代表していること、作戦の責任者が合衆国大統領であることを、ソリッド・スネークに明言する。

不凍糖ペプチド　暖かい海に生息する魚の体液は、-0.8℃で凍ってしまうが、北極海や南極海に生息する魚の体液は-2℃以下になっても凍らない。これは、極寒の海に生息する魚の体液に、不凍糖ペプチドという物質が含まれているためである。不凍糖ペプチドは氷の結晶が成長する過程を邪魔する化学構造を持っている。また、不凍糖ペプチドを含む物質を凍らせた場合は、物質の組織を破壊せずに凍結することができる。この特性を食品貯蔵、臓器保存などの分野に応用することが期待されている。現在では、不凍糖ペプチドを魚から大量に精製する技術が開発されている。生きた人体への応用が可能であるかは不明。

ナノマシン　10億分の1メートル＝1ナノメートルという、分子や原子レベルの物質を操作するのがナノテクノロジー。ナノテクノロジーによって作られる部品を組み合わせて、様々な機能を持たせた細胞よりも小さい機械をナノマシンという。1986年にアメリカのドレクスラー博士によって、概念が提唱された。

ヌゥートロピクス　脳の血流を改善し、老廃物を速やかに排出させ、脳にとって大切な栄養や酸素の量を増加させることで、脳の持つ潜在能力を引き出す効果があるとされるいくつかの薬をヌゥートロピクスと呼ぶ。記憶力、認識力、集中力が向上するとされる。ドーピング検査の対象にならないため、アメリカではプロスポーツ選手が服用するケースもあるようだ。元々は、脳梗塞後遺症、脳出血後遺症、アルコール依存症、痴呆症、失読症などの治療のために開発された薬である。

ベンゼドリン　合成によって作られたアンフェタミンの英語圏での名称。中枢神経系機能を亢進する作用がある。何もしなければ肉体は眠気に負けてしまうが、アンフェタミンがあれば、長時間にわたって戦闘体勢を維持できる。

アドレナリン　運動した後や緊張したときに、主に神経末端部から放出される生体内物質の一つ。放出されたアドレナリンは血液循環を介して、アドレナリン受容体を持っている細胞に影響を与える。心拍数の増加、心臓の収縮力の増強、血管の収縮といった効果があり、血圧を高くする。

COG　Continue of Government の略。アメリカ合衆国が核による攻撃を受けても政府機能が停止しないように、100人前後の政府当局者らを地下の防空施設に避難し臨時政府を再構築すること。地下の防空施設は、ワシントンから数10キロ離れたマウントウェザーに、冷戦が本格化した1950年代から建設が始まったとされているが、核戦争に備えるという目的から情報公開がされないまま完成し、1975年に連邦議会がこれを問題にした。冷戦後の現在でも、こうした措置がとられることがあるのかは不明だったが、2001年9月11日の米国同時多発テロ事件の際には、ブッシュ大統領が「地下政府」の発足を指示したという報道がある。なお、この時も「地下政府」が置かれた場所は公表されていない。
ソリッド・スネークの言っている「ワシントン山」は、こうした地下施設のことと思われる。

潜入任務の詳細

Details

■潜水艦の医務室内で交わされるソリッド・スネーク、キャンベル、ナオミ・ハンターの会話と行動からは、テロ事件の経緯のほかに、潜入任務の詳細について以下のことがわかる。

潜入方法について

■シャドー・モセス島の核兵器廃棄所は地下基地であり、最新鋭の諜報機器を駆使しても内部の状況は不明である。
■嵐のため、空からの潜入は不可能。
■そのため、海からの潜入となる。潜水艦で廃棄所の数マイル付近まで接近し、そこからSDV（小型潜水艇）を射出する。潜水艦が数マイル付近までしか接近できないのは、廃棄所には水中聴音装置があり、エンジンやスクリューのノイズを拾うため。
■島に接近後SDVを破棄、泳ぎで島に到達、上陸という方法をとる。
■ソリッド・スネーク単独での潜入任務（スニーキング・ミッション）である。
■非公式の極秘任務であるため、双眼鏡以外の装備、武器は現地調達となる。
■DARPA局長には発信機が打ち込まれているため、近づけばレーダー上に位置が表示される。

SDV　特殊部隊員を潜水艦から沿岸に運ぶために用いられる水中輸送用兵器。米海軍特殊部隊のシールズが使用している。従来の小型輸送艇は、乗員の乗る空間が密閉されていない、ウェット式と呼ばれるものだったが、現在米海軍が実用化を進めている次世代の小型輸送艇はドライ式と呼ばれ、乗員の乗る空間が密閉されたものとなっている。おそらく、ソリッド・スネークを乗せて射出された小型潜水艇は、このドライ式と呼ばれるものをさらに発展させたものだろう。

テロリストたちの核弾頭について

■核廃棄所では核弾頭は外しているものである。
■弾道ミサイルは簡単に手に入るものではない。しかし、冷戦終結後は、金さえあればなんでも手に入るご時世となっている。

なんでも手に入るご時世　1991年のソ連の崩壊後、旧ソ連に属していた国々は、それぞれ共和国として独立した。そのとき旧ソ連政府が管理していた核兵器や原子力発電所は、そのまま各共和国内に残されたままだった。ソ連時代には核物質の管理は、政府に任せきりだったため、ソ連崩壊後、核物質を管理する者が誰もいない状態となってしまった。そのような状況のなかで核関連施設から核物質が盗まれ、売人が逮捕されるというような事件が何件も発生しており、テロリストや核兵器の所有を目論む国家による核物質入手が懸念されている。

遺伝子治療とビッグボスの遺伝情報について

■遺伝子治療では、病気や疾患を誘発する遺伝子を取り除いたり、逆に付加したりすることが容易にできる。
■つまり、あらゆる遺伝病を克服できると同時に、遺伝的素質を任意に追加する事もできる。
■戦闘に適した遺伝子が究明されれば、それらを組み込む事ができる。
■戦闘に適した遺伝子を知る為には、戦闘に優れた兵士、ビッグボスの遺伝子を調べることが重要になってくる。
■ビッグボスの遺体の焼失ははげしかったが、髪の毛1本あれば、遺伝情報を再現できる。
■最強の戦士は訓練や経験等の後天的な要素では生まれない。遺伝子の中に含まれた先天的な要素が重要である。
■以上の理由から、ビッグボスの遺体は、いかなる大量破壊兵器より戦略的な意味を持つことになる。
■国際法で遺伝子治療の軍事利用は禁じられているが、どれも宣言であって条約ではない。

髪の毛1本から遺伝情報を再現できる　人間の身体にある60兆個の細胞すべてにDNAという物質が存在する。DNAには遺伝子が含まれており、遺伝情報を読み取ることができる。もちろん髪の毛からもDNAを採取することができ、これは、現在でも親子鑑定や犯罪捜査などに用いられている。

国際法　条約や慣習によって定められた、国家間相互の協力関係に関する合意のこと。なお、実際には遺伝子治療の軍事利用を禁じた国際法は存在しない。だが、国連において治療目的を含めたヒトクローン禁止条約に関しての議論は行われている。2003年11月の国連総会では、全面禁止を求める国と部分的な禁止を求める国とが激しく対立し、採決の結果、議論を2年間先延ばしにすることが決議された。

宣言　一方的行為として行われることが多く法的拘束力は生じない。

条約　当事者間の権利義務関係を明示したもので法的拘束力が生じる。

ナスターシャ・ロマネンコについて

■核の専門家で、軍事アナリスト。
■NEST（核エネルギー調査チーム）の顧問としても成果をあげている。
■ハイテク兵器にも詳しい。
■カリフォルニア、ロサンジェルスの自宅から、ソリッド・スネークを無線機でサポートする。

次世代特殊部隊について

■演習中であったため、テロリストたちの武装はかなりの重装備である。
■テロリスト達は今回の蜂起を蹶起と呼んでいる。
■次世代特殊部隊のほぼ全員が蜂起に賛同している。
■テロリスト達は部隊を家族と見なし、「ビッグボスの息子達」を名乗っている。遺伝子治療による同類意識のためと思われる。
■テロリスト達は正規の軍人であるため定期的なカウンセリングを受けており、思想、信条、忠誠心、愛国心、全ての精神面でAクラスの判定を受けている。
■テロリスト達は皆、IQ180以上の天才ばかりである。

蜂起　大勢の者が一斉に行動を起こすこと。

蹶起　覚悟を決めて行動を起こすこと。今回のテロ行為を単に蜂起と呼ぶ者と、蹶起と呼ぶ者がいることに注意したい。

カウンセリング　アメリカ合衆国では軍人、FBI、CIA、警察官などに、思想、信条、忠誠心、愛国心に関するカウンセリングやテストを受けることが義務付けられている。特に諜報関係の部署は愛国心を調べられる。

IQ　Intelligence Quotientの略。知能指数のこと。知能指数は精神年齢と実年齢の比によって求められ、平均値は100。

FOX HOUNDについて

■FOX HOUNDは、かつてソリッド・スネークが所属し、キャンベルが指揮を執ったこともあるハイテク特殊部隊である。
■あらゆる技能と知識を持ち合わせている精鋭中の精鋭であり、今回のテロには以下の6名が参画している。
●サイキック能力をもつ、サイコ・マンティス
●天才女狙撃手、スナイパー・ウルフ
●変装の達人、デコイ・オクトパス
●巨漢のシャーマン、バルカン・レイブン
●拳銃の名手であり、拷問のスペシャリスト、リボルバー・オセロット
●FOX HOUNDを率いる実戦部隊のリーダー、リキッド・スネーク。ソリッド・スネークと同じ“スネーク”のコード・ネームを持つ男である。本名は不明で、何もかも極秘扱いである。

リキッド・スネークについて

■ソリッド・スネークはリキッド・スネークの写真を見て絶句する。リキッド・スネークの外見は、肌の色こそ違うが、ソリッド・スネークと何もかも瓜二つである。
■ソリッド・スネークは「俺に双子が？……」と疑う。

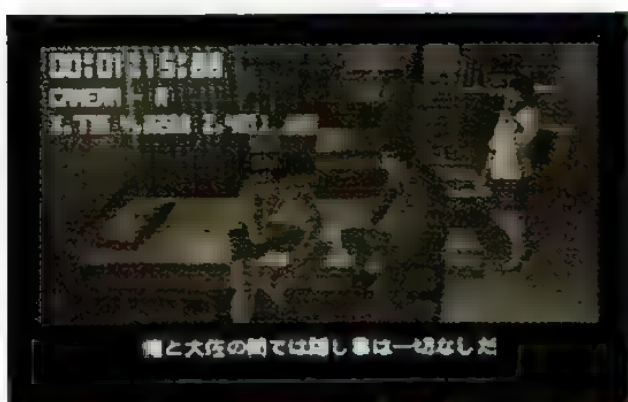
■ナオミは、リキッド・スネークに勝てるのはソリッド・スネークしかいないとソリッド・スネークに逢って確信し、ソリッド・スネークにはリキッド・スネークにない何かを感じる、と言う。

PALについて

■テロリストの保有している核弾頭にはテロを防ぐための起爆コードが存在する。
■PAL（パーミッシブ・アクション・リンク）とは、すべての核ミサイルに装備されている安全制御システムである。
■人質となっているDARPA局長は発射暗号（PALコード）を知っている。

PAL　核爆弾を起爆できない状態にしておくコンピューターチップ上の安全装置であり、電気的、機械的な仕掛けの錠。この錠がかけられた状態では核爆発はおこらないので無許可の核兵器使用が防げる。元来、海外に配備された戦術核兵器のために開発されたといわれており、現在ではアメリカの全ての核兵器に装着されている。大統領が決めた暗号を入力しない限り、核弾頭の安全装置が解除されない仕組みである。またPALの操作は、PAL訓練と呼ばれる起爆装置の脱着訓練を受けた者が行う必要がある。

潜入任務の受諾

Acceptance

■BRIEFING では、ソリッド・スネークが否応なしに潜入任務を引き受けざる得ない状況となる様子がわかる。ソリッド・スネークの心情の変化を追ってみよう。

ツインレイクでの暮らしについて

■ソリッド・スネークはマッシャー（犬ぞり使い）をしている。50 匹のハスキー犬が唯一の家族であり、その世話をしなくてはならない。

■また、世界最長最難の犬ぞりレース、アイディタロッドレースに参加するため、次の土曜日にはアンカレッジに行かなければならない。

■ソリッド・スネークはツインレイクに帰してくれとキャンベルに頼む。

■しかし、キャンベルは、既に潜水艦はベーリング海に向かっており、選択の余地はないと言い、ソリッド・スネークの頼みに応じない。

アイディタロッドレース　毎年 3 月の第 1 土曜日にアンカレジをスタートし、約 2 週間後に約 1200 マイル（約 2222 キロメートル）離れたノームに到着する犬ぞりレース。山、川、ツンドラ地帯、凍結した海岸などの過酷な障害が待ち受ける。1924 年にベーリング海沿いの町ノームでジフテリアが発生し、その血清を運ぶために 20 人のマッシャーと 100 匹以上のハスキー犬による決死隊が活躍したことを記念し、1973 年から毎年レースが行われることになった。アイディタロッドというレースの名は、アンカレジから約 550 キロメートル離れた町の名から由来する。

キャンベルの説得

■キャンベルは、任務を引き受けないソリッド・スネークに対し「君は引き受ける」と言う。

■その理由をキャンベルは「私は君を知っている」「君は生まれついての戦士だ」「平和な生活に失望している」「実戦を体験した者は誰もがそうだ。戦士が生きるフィールドは戦場しかない」と説明する。

■キャンベルは更に「私も軍人だ。日常での無力感、焦燥感は理解できる。アラスカでの君の生活は調査済みだ。いつまでも、犬ぞり道、トレイルを進むわけにはいくまい。もう一度、軍人の道を歩いてみないか」「私は君にもう一度生きる目標を与えたいのだ」と言葉を重ね説得する。

キャンベルが作戦に参加する理由

■キャンベルは「私は軍人生活が長い。ほかの人生は知らん。老いても尚、現場にいたい」と言う。

■だがソリッド・スネークは「大佐、俺はあんたを知っている。本当の事を言ってくれ」と問い詰める。

■キャンベルは、ソリッド・スネークに、キャンベルの大切な人、姪であるメリルが、テロリストたちの人質となっていることを伝える。

友人としての依頼

■個人的な動機を持ち出すキャンベルを、軍人らしくないと言うソリッド・スネーク。これに対し、キャンベルは「私は退役している。ただの老人であり、君の友人だ」と応じる。

■「いつ友人になったつもりだ」と問うソリッド・スネークに、キャンベルは「ザンジバーランド陥落の時から君を親友だと思っている」と応じる。

■キャンベルはメリルを助けてくれるようにソリッド・スネークに頼む。

任務を引き受ける条件

■ソリッド・スネークは、キャンベルの頼みを引き受ける。しかし、以下の条件をキャンベルに提示する。

■ソリッド・スネークとキャンベルの間では隠し事は一切なくすこと。

■ソリッド・スネークはキャンベルからしか指示を受けない。連絡に第三者を使わないこと。

■キャンベルは、ソリッド・スネークの出した条件を了承する。

■「私はもはや大佐ではない。ただの老人だ」と言うキャンベルに対しソリッド・スネークは「わかった。大佐」と返答する。

■ソリッド・スネークは、ナオミからハサミを借り「テロリストのリーダーに間違われたくないからな」と言い、髪を切る。

POINT

■BRIEFING では。いくつもの情報を得られるが、多くの謎も提示される。それらの謎と、特に気にとめておきたいいくつかの事柄をまとめよう。

■テロが起こったとき、シャドー・モセス島で行われていたという演習とは何の目的で行なわれていたのだろうか？　DARPA 局長とベイカー社長が自ら参加していることから、何かの新型兵器を使った演習であることが疑われるが、キャンベル大佐は演習の内容を知らされていないという。

■次世代特殊部隊のほぼ全員が蜂起に賛同した理由は遺伝子治療による同類意識と思われるが、正確な理由は判然としない。なお、次世代特殊部隊の隊員のなかにはビッ

グボスの下で闘っていた傭兵も含まれていることを覚えておきたい。

■リキッド・スネークが、ソリッド・スネークにそっくりなのは何故か？　ソリッド・スネークには双子がいるのか？
しかし、そもそもソリッド・スネークに、どのような生い立ちがあるのか自体が明かされていない。ソリッド・スネーク自身が謎に包まれている存在なのである。
ソリッド・スネークはアメリカ兵、リキッド・スネークはイギリス兵という違いはあるものの、共に10代の頃、湾岸戦争に従軍しているという共通した経歴があることにも留意したい。

■テロリストたちは核発射を行なうと警告してはいるが、実際に、その能力があるのかどうかは、まだ未知である。このことを忘れないようにしたい。

■ソリッド・スネークが今回の任務を引き受けたのは、核の脅威から世界を救うためでも、使命感のためでもない。否応なく引き受けざるを得ない状況を作り出されたからであり、また、キャンベルが友人として姪の救出を頼んだからである。
キャンベルは自分が作戦の責任者であると言う一方、もはやただの老人でしかない、とも言う。しかし、ソリッド・スネークはあえてキャンベルを「大佐」と呼び、自分はキャンベルからの指示にしか従わないという。この二人の微妙な関係は、ソリッド・スネークの闘う動機、理由と密接に繋がってくる。注意して二人の関係の変化を追っていきたいところだ。

■テロに対してアメリカは国防省長官が全権を担って対応しているという。大統領は不在であるようだ。

Heckler & Koch I PSG-1
PRODUCT BY TOKYO MARUI CO.,LTD.

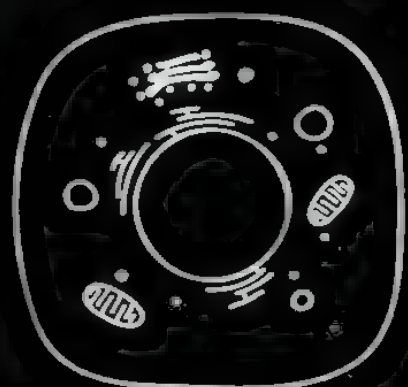
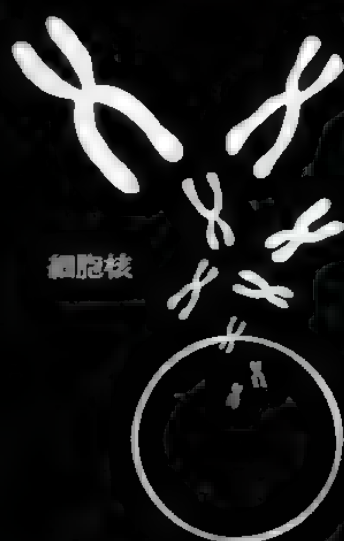
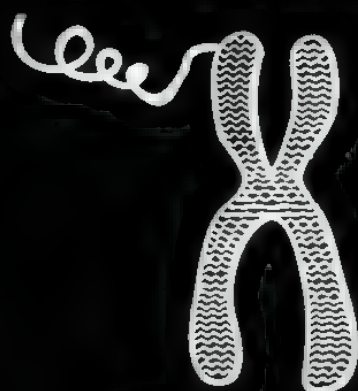
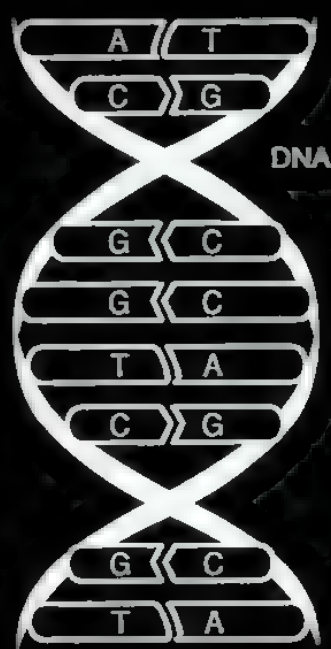
Gene

遺伝子とは何か？

『ビッグボスの遺伝子』や「遺伝子治療を受けたゲノム兵」など、今回のソリッド・スネークの任務は、「遺伝子」が重要なキーワードとなっているようだ。
では一体、遺伝子とは何なのだろうか？　遺伝子は身体のどこにあるのだろうか？　基礎的な知識をまとめておこう。

細胞

細胞核

染色体

EXPLANATORY

細胞

●生物の身体は様々な種類の細胞によって構成されている。
●人体は、およそ60兆個の細胞で構成されている。
●1個の細胞の大きさは平均0.003ミリで、細胞膜、細胞質、細胞核などからなる。
●細胞核は、細胞の働きをコントロールし、増殖（分裂）に関する指令を出す。

細胞核

●すべての細胞の核の中には染色体がある。そして、人間の細胞の核のなかには、2個で1組の染色体が、23組＝46個存在する。

染色体

●ひとつひとつの染色体は1本のDNA（デオキシリボ核酸）という、細く長い糸状の化学物質が折りたたまれてできている。DNAの太さは0.000002ミリ。長さは染色体46本分を合わせると、およそ2メートル。

DNA

●1本のDNAは、リン酸と糖の分子でできた2本の糸が、らせん状に寄り合わされてできている。
●1つのリン酸と1つの糖には、必ず1つの塩基と呼ばれる分子が接合している。
●塩基は互いに組み合わさり、梯子状になっている。
●塩基には4種類あって、アデニン（A）、チミン（T）、グアニン（G）、シトシン（C）と呼ばれている。
●4種類の塩基の対は、DNAのなかに約30億個ある。
●塩基の配列の仕方は生物が細胞を構成するたんぱく質をつくる際の設計図となる情報になっており、その情報を遺伝子という。
●30億個の塩基の対のうち、約3パーセント（3万～14万個と推定されている）が遺伝子情報を持っている。残りの塩基配列はジャンクと呼ばれている。
●500～1000塩基に1個の割合で、個人間、または人種間での配列の違いがある。
●一卵性双生児を除いて、まったく同一の塩基配列を持った人間は存在しない。

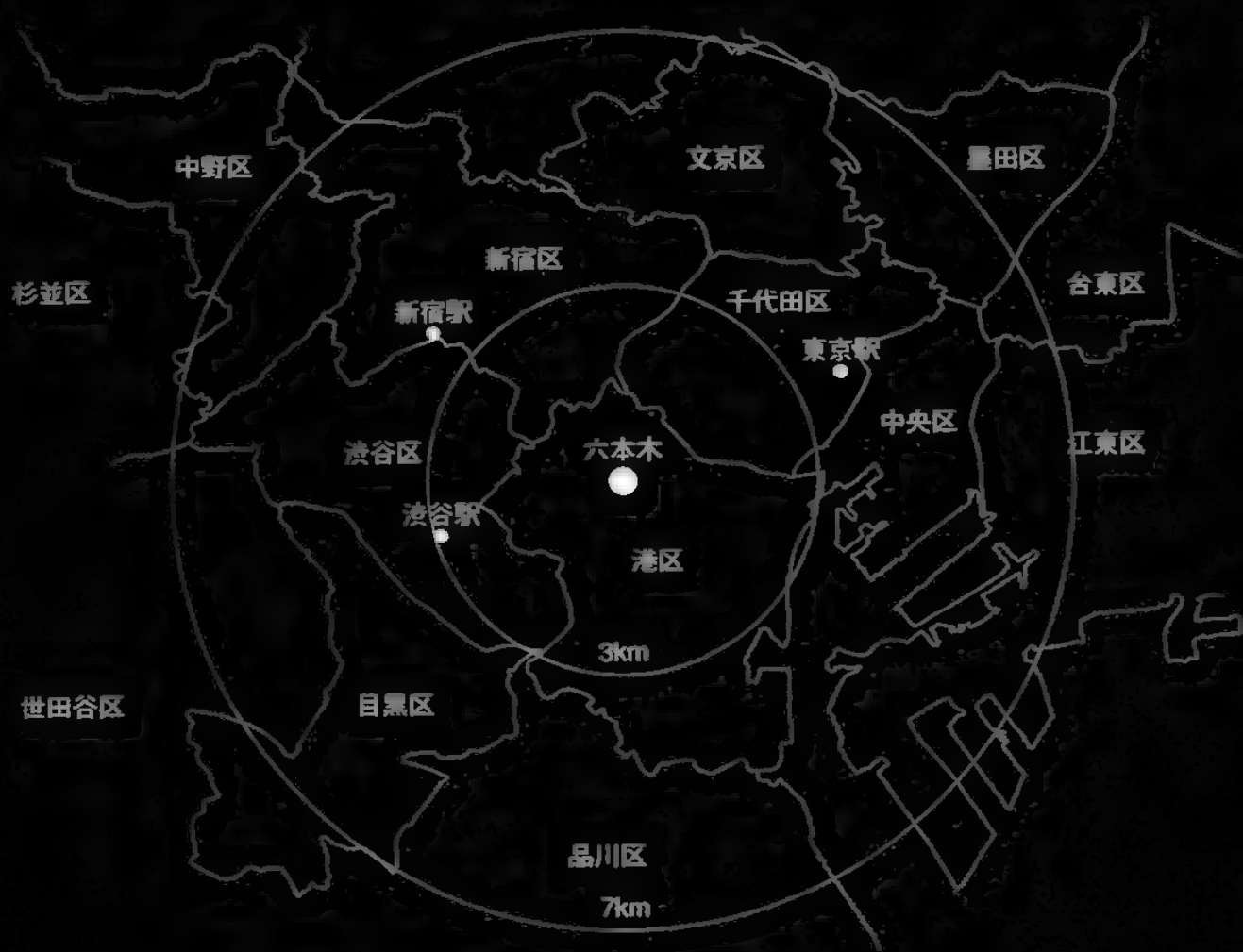
Distructive power

1メガトン核弾頭の破壊力

世界に核発射の危機が迫っている！　もし核爆発が起こったら世界は破滅だ！　……とは言っても、果たして核兵器の破壊力がどの程度のものなのか、私たちは漠然としか知らないのではないだろうか。ここでは、ミサイルでの核攻撃を想定して、1メガトンの核弾頭の爆発がもたらす破壊力がどの程度の範囲に及ぶのか予測してみた。

EXPLANATORY

六本木を爆心地とした場合

●1メガトン核弾頭の爆発は、広島型原爆の約1.8倍の破壊力を持つとされる。仮に六本木を爆心地とした場合の被害地域を予測して上図に示した。核弾頭は、爆発と同時に閃光と放射能を発し、数百万度を超える火球をつくる。数秒後には爆心地から半径3キロメートルの範囲の建物はほとんどが焼き尽くされ、消滅するだろう。半径7キロメートルの範囲では、熱風による火傷の被害が起こることが予測される。核兵器は熱線、爆風、放射能の3つの殺傷能力を持っているが、放射能を含んだ死の灰は成層圏にまで広がり、気流の乗って、その後数年にも渡って、地球全体を汚染し続けるだろう。

Range distance

弾道ミサイルはどこまで届く？

今回のシャドー・モセス島事件においてテロリストたちは一体どのような手段で核発射を行なおうとしているのだろうか？　それはまだ謎だが、仮に彼らが弾道ミサイルで核弾頭を発射しようとしているのだとしたら、どの地域まで攻撃可能なのだろうか？

EXPLANATORY

シャドーモセス島から弾道ミサイルを発射した場合

●弾道ミサイルは射程距離によって短距離弾道ミサイル（SRBM）、中距離弾道ミサイル（IRBM）、大陸間弾道ミサイル（ICBM）に分類される。また、潜水艦から発射される弾道ミサイルは射程距離に関わらず潜水艦発射弾道ミサイル（SLBM）と呼ばれる。仮にシャドーモセス島近辺を中心に、各弾道ミサイルが発射された場合の射程範囲を上図に示した。
射程距離が1000キロメートル以内の近距離弾道ミサイルの場合、射程範囲はアリューシャン列島、アラスカ半島近辺に限られる。射程距離1000キロメートル～5500キロメートルの中距離弾道ミサイルになると、日本を含む東アジア、北米大陸が射程範囲に含まれる。大陸間弾道ミサイルや潜水艦発射弾道ミサイルは、12000キロメートルもの射程を持つものも存在する。ここまでくると、太平洋地域、ヨーロッパ、北米大陸はほぼ全域。南米大陸、アフリカ大陸も一部が射程範囲となってくる。

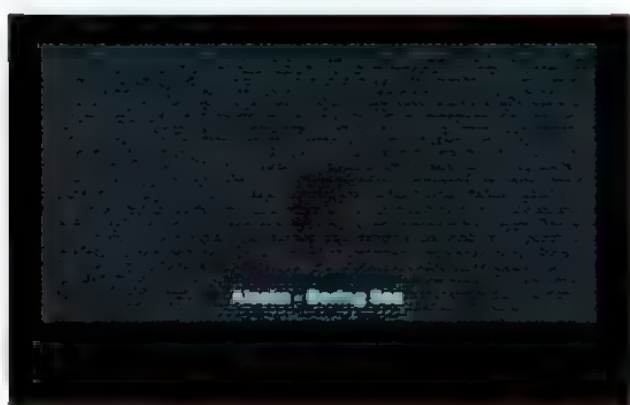
Israel Military Industries LTD.(I.M.I) I DESERT EAGLE .50AE PISTOL
PRODUCT BY TOKYO MARUI CO.,LTD.

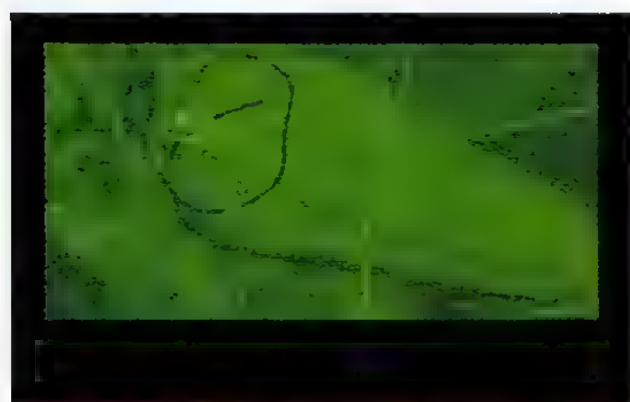
シナリオ解説

Commentary of the Scenario

ここからは、シナリオの進行にそって、ソリッド・スネークの潜入任務が、どのように行われていくのかを見ていこう。
ソリッド・スネークがやらなければいけないことは、状況が変化するたびに、小目標、中目標、大目標に分けてMISSIONに整理してまとめてある。“今、何をしなければならないか”“それをする目的は何なのか”がわからなくなってしまったとき、ぜひ目を通すようにしてほしい。『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』の物語を十分に理解するには、常に目的意識をしっかり持って、ゲームを進行させることが大切だ。
また、シナリオ中で特に注目したい点にはPOINTとして解説を加えているほか、シナリオ中に出てくる難解な専門用語などには、その都度注釈を加えている。ゲームプレイ中、わからないことがあったときなど、目を通して役立ててほしい。

042 AREA 00 ベーリング海
043 AREA 01 搬入ドック
044 AREA 02 ヘリポート
047 AREA 03 (2F／1F)戦車格納庫
049 AREA 04 (B1)独房
054 AREA 05 (B2)武器庫
055 AREA 06 (B2)武器庫南
063 AREA 07 渓谷
065 AREA 08 核保存棟1F
068 AREA 09 核保存棟B2
068 AREA 10 核保存棟B2廊下
069 AREA 11 研究室
074 AREA 12 核保存棟B1
076 AREA 13 所長室
079 AREA 14 洞窟
080 AREA 15 地下通路
083 AREA 16 医療室
095 AREA 17 通信棟A
096 AREA 18 通信棟A屋上
097 AREA 19 通信棟A壁面
097 AREA 20 通信棟連絡通路
098 AREA 21 通信棟B
099 AREA 22 通信棟B屋上
100 AREA 23 通信棟Bエレベーター
101 AREA 24 雪原
104 AREA 25 溶鉱炉
105 AREA 26 昇降機
106 AREA 27 地下倉庫
109 AREA 28 地下倉庫北
110 AREA 29 地下基地
117 AREA 30 司令室
128 AREA 31 メタルギア搬出口
131 AREA 32 メタルギア上部
143 AREA 33 駐車場～脱出路

AREA 00
ベーリング海
Bering Sea

イントロ
■アラスカ、ベーリング海を深く潜行して進む、オハイオ級原子力潜水艦、ディスカバリー。

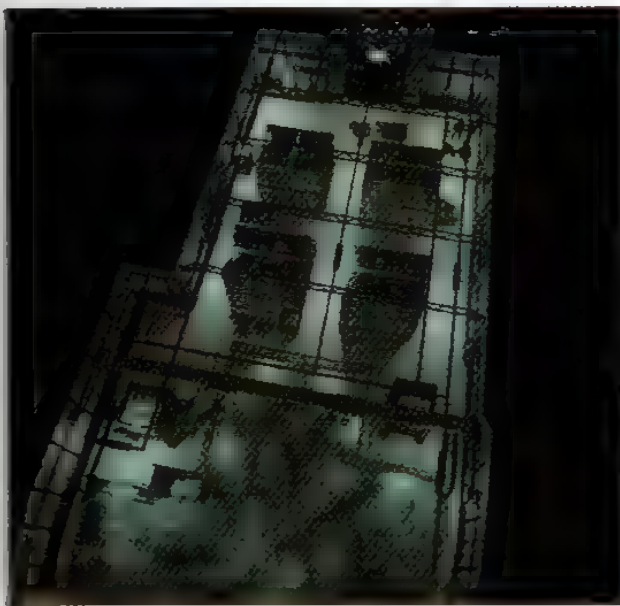
■潜水艦の搭乗員が行動指令を受信し、指令の収められたカードを艦長らしき人物に手渡そうとするが、それを遮るようにキャンベルがカードを受け取る。潜水艦司令室にはナオミの姿もある。
■キャンベルは司令室からソリッド・スネークに指示を与える。
■ディスカバリーから、ひとり乗りの小型潜水艇が射出される。乗っているのはソリッド・スネーク。
■ディスカバリーからソリッド・スネークを載せて射出された小型潜水艇は、海中洞窟へと侵入していく。

■警戒網を掻い潜って進む小型潜水艇。岸壁に衝突寸前となるが、ソリッド・スネークは、そこで小型型潜水艇を破棄。海中へと泳ぎ出す。

POINT
●ここでのキャンベルの指示は、BRIEFING での内容を要約したものである。詳しく知りたい人は「BRIEFING 解説」(→P026) を読むこと。
●やりとりの様子からすると、キャンベルと潜水艦の搭乗員との関係は決して良好ではなさそうである。

ベーリング海　アリューシャン列島より北寄りの海。北極海を間に挟み、太平洋と大西洋を繋いでいる。
冬には大部分が結氷する（海水が凍りはじめる温度は -1.9℃）。シャドー・モセス島はベーリング海にあると思われる。

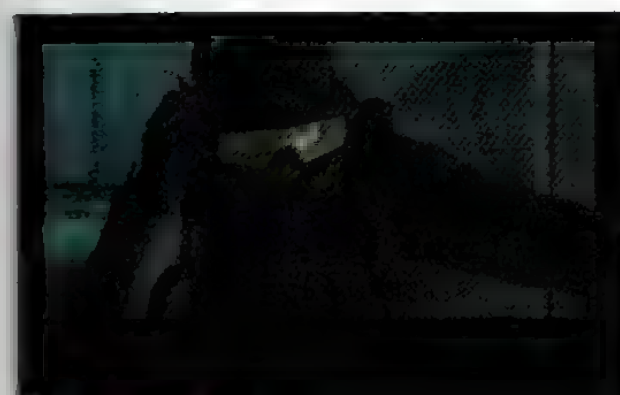
オハイオ級原子力潜水艦　1981 年に米海軍に就役した原子力潜水艦。同時期に出現した世界最大の潜水艦、旧ソ連のタイフーン級に次ぐ大型艦で、全長は 170.7 メートル。トライデント戦略核ミサイルを 24 基搭載した、戦略ミサイル原潜だった。1992 年にアメリカとロシアの間で基本的な枠組みが取り決められた START（第二次戦略兵器削減条約）によって、潜水艦に搭載する核弾頭数も、削減しなければならなくなり、現在では通常弾頭のミサイルが搭載できるように改装されている。また、特殊部隊員用の小型潜水艇が搭載できるようにも改装されており、このように改装されたオハイオ級は、改オハイオ級と呼ばれている。
今回キャンベル大佐の乗っている潜水艦は、ソリッド・スネークを敵地に潜入させるという運用のされかたからすると、この改オハイオ級のようだ。だが実際に就航している 18 隻のなかにディスカバリーという艦名を持ったものは確認できない。

ソリッド・スネーク
Solid Snake
年齢：30 代
国籍：アメリカ
身長：182 センチ

AREA 01
搬入ドック
Cargo Dock

潜入開始
■海中から顔を出し、上陸ポイントを観察するソリッド・スネーク。
■そこは海中洞窟から繋がった船着場になっており、数名のゲノム兵が警備をしていることが確認できる。
■奥には船荷を地上に上げるための昇降機が設置されており、ゲノム兵に指示を出しているロングコート姿の男の後姿が見える。

■その男は「いいか、奴は必ず来る。気を抜くな」「俺は今からうるさい蝿を落としてくる」とゲノム兵に言い残し昇降機で地上へと上がっていく。

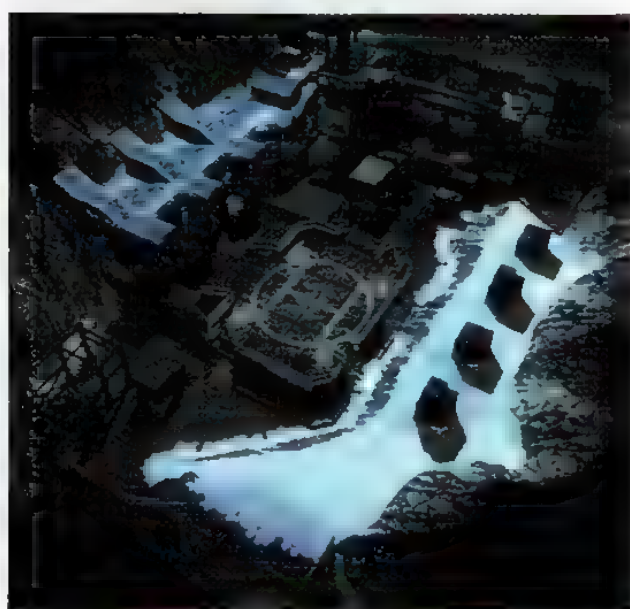
POINT
●ロングコートを着た男は誰なのだろうか？ゲノム兵に指示を出していることからテロリストの中でもリーダー格であると思われる……。
●「いいか、奴は必ず来る。気を抜くな」このセリフの「奴」とは誰を指すのだろうか？ この男は、ソリッド・スネークが潜入して来るのを知っているかのようである。
●「俺は今からうるさい蝿を落としてくる」という言葉の意味は？

潜入時の無線会話
■ソリッド・スネークは船着場に上陸し、キャンベルに無線連絡をする。

■ここでのキャンベルとの会話からわかる内容は以下のとおり。
■先へ進むルートは搬入ドッグ奥の中央にある昇降機だけである。
■キャンベルに連絡するときには無線を使う。周波数は140.85。
■無線機は耳小骨を直接振動させるもの。敵には聞こえない。

耳小骨　鼓膜より奥にある、ツチ骨、キヌタ骨、アブミ骨の3つの小骨をあわせて耳小骨という。鼓膜に伝わった振動を内耳に伝える。
音は空気の振動が耳の鼓膜に伝わることによって聞こえるもので、これを気導音という。だが鼓膜が関与しなくても、振動が骨などを伝わって直接内耳に届くことでも音は聞こえる。これを骨伝導という。最近ではこの骨伝導を利用した無線機、補聴器、携帯電話などがあり、これらは耳周辺にスピーカーをあてることで音を聴くことができる。
骨伝導スピーカーは、マスクや耳栓をした状態でも使用できることから、消防隊員や爆弾処理班などの無線機に利用されていることが多い。
今回ソリッド・スネークが使用している無線機は、こういった骨伝導を使用したものよりも、さらに進歩した技術が用いられており、極小のスピーカーを直接、耳小骨に埋め込むものだとされている。

MISSION
小目標：搬入ドッグ奥の中央にある昇降機に乗り、地上へ向かうこと。
大目標１：DARPA局長、ベイカー社長を救出すること。
大目標２：テロリストの核発射能力の有無を確認し、核発射の惧れがある場合、それを阻止すること。

昇降機上
■地上への昇降機に乗り込んだソリッド・スネークは、水中装備を脱ぎ捨てる。

AREA 02
ヘリポート
Heliport

ヘリポート到着

■昇降機はヘリポート南西側のコンテナ置き場に到着。地上の天候は吹雪。北には巨大な核兵器廃棄所の壁面が見える。

ヘリポートでの無線会話

■ソリッド・スネークはキャンベルとナオミに無線連絡をする。ここでの会話の内容からわかることは以下のとおり。
■ソリッド・スネークの着用しているスニーキング・スーツは、ドライ効果は高いが、身動きがとりにくい。これは、低体温症を防ぐためである。
■作戦前にナオミが注射した不凍糖ペプチドのために、ソリッド・スネークは水中で凍りつくことがなかった。不凍糖ペプチドはゲノム兵も使用している。
■陽動作戦のためにF16がガレーナ基地からシャドー・モセス島上空に向かっており、これがテロリストたちのレーダーに捕捉されているはずである。

POINT
●ナオミは、作戦開始前にソリッド・スネークに注射をしているということを覚えておこう。

スニーキング・スーツ　ソリッド・スネークの着用しているスニーキング・スーツはダイビングで使われるドライ・スーツのような機能があるのだろう。ドライ・スーツは、水の浸入を防ぐ素材で作られている。これに対して、体とスーツの間に若干の水を入れて保温するウェット・スーツというタイプもある。ドライ・スーツのほうが寒さには強いが、若干動きにくいという特徴がある。現在のダイビング用のドライ・スーツは生地が35ミリほどあるが、ソリッド・スネークのスニーキング・スーツは、ボディラインに密着していることから、薄手な新素材が採用されていると思われる。

低体温症　熱を生産するより早く体から熱が奪われていくと低体温症が起こる。体温が36～34℃まで低下すると、手足が震え始め、心拍数が上がる。さらに体温が34～32℃まで低下すると、体全体が震え始め、体の自由が利かなくなり、放置すると、やがて死亡する。

陽動作戦　わざと目立ちやすいように、本来の目的と違った行動をとる作戦のこと。うまくいけば、敵の注意をそらして、本来の作戦を有利に進めることができる。
ここでは、わざとレーダーに映るように戦闘機を飛ばすことでテロリストの注意をそらし、ソリッド・スネークがうまく潜入できるように支援したということになる。

F16　アメリカ空軍の主力戦闘機で、初飛行は1974年。当初は軽量な空対空戦闘機として開発されたが、後に改良によって高性能化し、防空・制空・対地攻撃など、各種任務に対応可能な汎用性の高い機種になっている。比較的安価のため各国の軍隊に採用され、その数は4000機以上となっている。

ガレーナ基地　アラスカ、フェアバンクスから西へ約440キロメートル離れたユーコン川沿いの村、ガレーナにある空港。冷戦時代にはソ連からの爆撃機を迎撃するための基地として利用されていた。

ヘリ離陸

■キャンベル、ナオミとの無線会話中、爆音が轟きはじめる。ソリッド・スネークが確認すると、ヘリポートからヘリコプターが離陸するところである。

■ソリッド・スネークは、ロシアの重攻撃ヘリ、ハインドDがあることを不審に思う。
■ここにハインドDがある理由はキャンベルにもわからない。だが、ヘリが離陸したことでテロリストたちが陽動作戦にひっかかったことが確かとなったので、今のうちに潜入するべきであると判断する。
■テロリストたちの指定したタイムリミットまで、あと18時間。

POINT
●ロングコートを着た男が「俺は今からうるさい蝿を落としてくる」と言っていたのは、陽動作戦のF16を迎撃しに行くということだったようだ。
●なぜロシアの重攻撃ヘリがここにあるのか？　という疑問は今後重要な問題となる。覚えておきたい。

ハインドD　1973年にソ連のミル設計局

で開発された重攻撃ヘリコプター、ミルMi-24Dのこと。ハインドDという呼び名は西側諸国での呼び方。1977年までに350機が生産され、アルジェリア、アゼルバイジャン、ブルガリア、キューバ、ドイツ、ハンガリー、ポーランド、ロシアで現在でも運用されている。

メイ・リン登場時の無線会話

■無線での会話はメイ・リンを加えて、さらに続く。ここでの会話からわかる内容は以下の通り。
■この嵐のなかでハインドDを飛ばすのは、至難なことである。
■今回の作戦では、画像・データ処理の専門家として、メイ・リンがキャンベルたちと同行している。
■メイ・リンはソリトンレーダーと無線機システムの開発者である。
■ソリッド・スネークはメイ・リンに軽口を叩く。メイ・リンはソリッド・スネークを伝説の英雄としてとらえていたが、意外とフランクなところがあることも知る。
■潜入データの記録はメイ・リンが行っている。セーブを行いたい場合は、周波数140.96に連絡をする。
■双眼鏡意外の武器はすべて現地調達しなければならない。
■ソリッド・スネークは、すべての装備品をナオミに取り上げられたが、タバコだけは胃の中に隠して持ち込んでいる。

POINT
●ソリッド・スネークは「伝説の英雄」として知られているということが、メイ・リンの言葉からわかる。アウターヘブン、ザンジバーランドでの活躍が伝説化しているのだろう。

ソリトン　自然現象を数学的に表そうと、数学者によって様々な努力がなされた結果、20世紀には、カオス、フラクタル、ソリトンなどの非常に複雑な方程式による理論が生まれることになった。
そのなかのソリトンとは、粒子性を持った波動現象のことである。通常、波動という現象は、真っ直ぐに進まないため、互いに干渉しあって、すぐに弱くなってしまう。しかし、ある種の波動では、波動が弱くならずに長距離を伝わっていく。この現象を解明したソリトン理論を応用することは、将来の電子情報通信技術にとって、とても重要なことだと考えられている。
ソリトン・レーダーは、人工衛星から放射されたソリトン電波を地上の建築物などの遮蔽物に当てて、反射してきた電波との、ごく僅かな減衰率を計算し、建築物内部の構造を推測する仕組みだとされている。

ソリトンレーダーについて

■ソリトンレーダーの中心の光点がソリッド・スネークの位置、赤い光点が敵の位置、青い円錐が敵の視界を表している。
■救出しなければならないドナルド・アンダーソン局長には、ソリッド・スネークと同様にGPS発信器となるナノマシンが注入されているので、ソリトン・レーダーには緑色の光点で表示される。
■ソリトンレーダーは既存技術であり、敵に発見されたときには簡単に妨害され、使えなくなってしまう。また、音響共鳴の強い空間でも使えない。
■ソリッド・スネークの行動はレーダーを介してキャンベルたちがモニターしている。

POINT
●大前提として、ソリッド・スネークの行動や交わした会話などはキャンベルはもちろん、今作戦に関わるすべての人々に筒抜けであることを意識しておきたい。

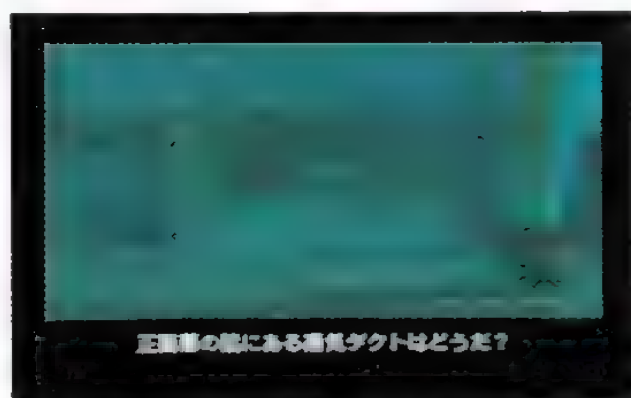
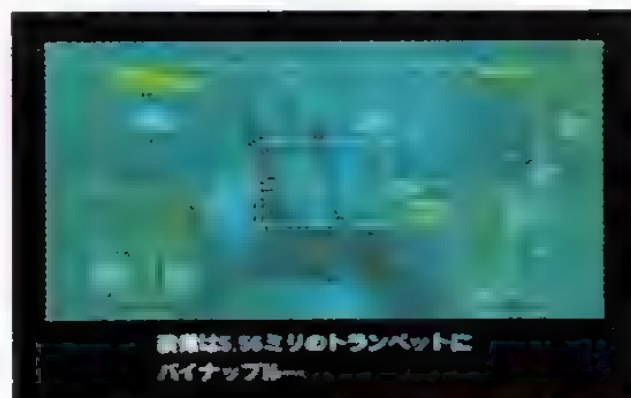
GPS　グローバル・ポジショニング・システム（全地球測位システム）のこと。GPS用の人工衛星に向けて電波を発信することにより、自分が今、地球上のどこにいるかを知ることができる仕組み。1970年代からアメリカの国防総省が開発していたものだが、現在では、カーナビなどにも使われているように、身近な技術になっている。

メイ・リン
Mei Ling
年齢：10代
出身：中国（広東省）
身長：160センチ
無線でソリッド・スネークをサポートするオペレータ。アメリカのチャイニーズタウンで育った。MITの現役女子大生で画像・データ処理の専門家。パイロットに憧れ、MITで士官候補生になるべくROTC（予備役将校訓練隊）プログラムを受講するが、士官の素質、気質にあわず断念。視力が悪く、コンタクトを使用している。そのことが彼女の劣等感であると同時に新技術の開発意欲となっている。MITでは視力が悪くてもパイロットになれるよう、人間の視

力、思考力を補う新型レーダーの開発に取り組んでいた。軍から画像・データ処理のエキスパートとしてスカウトされた後、フォートミードにある国際偵察局（NRO）や国際写真解析センター（ENPIC）の技術者と共に画像処理、人工衛星を使ったエリント（電子諜報）、シギント（通信諜報）に携わる。

双眼鏡偵察

■ソリッド・スネークは、無線でキャンベルと会話を続けながら、双眼鏡でヘリポートの様子と核兵器廃棄所への入り口を探す。ここで判明する状況は以下のとおり。

■核兵器廃棄所への入り口は、地上の正面扉脇のダクト、もしくは2階にあるはずのダクトのみ。

■地上を警備しているゲノム兵は2名、2階を警備しているゲノム兵は1名。

■ゲノム兵の装備は5.56ミリのトランペットに、パイナップル。

5.56ミリのトランペット　フランス軍で正式採用されているファマスというアサルトライフル（突撃銃）のこと。コンパクトで命中精度が高いことから、フランス以外でも採用している特殊部隊がいくつか存在する。その特徴のある外観から、トランペットと呼ばれることもある。5.56ミリというのは、北大西洋条約機構の加盟国の間で正式採用されている弾の種類のこと。銃の口径の大きさを表している。

パイナップル　手榴弾のこと。アメリカ軍で第二次世界大戦からベトナム戦争にかけて使用されたMk2という手榴弾には、表面にパイナップルのようなくぼみが刻まれていた。現代の手榴弾に、そのようなくぼみは刻まれていないが、現在でも手榴弾のことをパイナップルと呼ぶことがある。

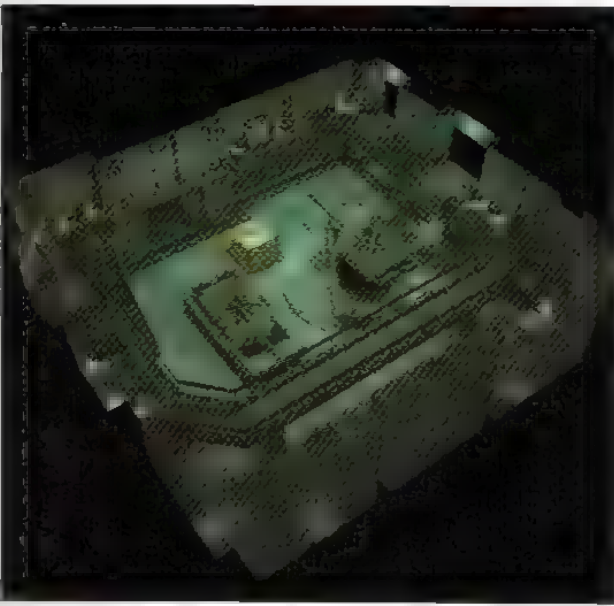
MISSION

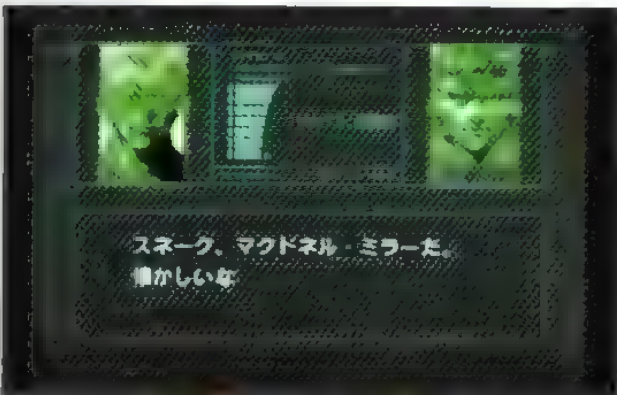
小目標：ヘリポートの地上階の正面扉脇のダクト、もしくは2階にあるはずのダクトから、施設内に侵入すること。

大目標1：DARPA局長、ベイカー社長を救出すること。

大目標2：テロリストの核発射能力の有無を確認し、核発射の惧れがある場合、それを阻止すること。

ゲノム兵（寒冷地）
Arctic Warfare Troop

AREA 03
(2F／1F)戦車格納庫
Tanks Hangar

マスター登場時の無線会話

■ソリッド・スネークがダクトに侵入し、匍匐で進んでいくと無線連絡が入る。

■無線相手はマクドネル・ミラー（以下マスター）を名乗り「懐かしいな」と言う。
■ソリッド・スネークは「マスター？　どうして？」と応じる。
■マスターは、ブーツキャンプの教官を辞めて、アラスカで隠遁生活をしている。たまにアラスカ・スカウトの教官をやることもあるという。
■マスターは、キャンベルから、今回のことを聞いた。
■サバイバル教官としての経験、知識を役立てて、ソリッド・スネークのサポートをすると申し出る。
■ソリッド・スネークよりアラスカでの生活が長いので、アラスカの環境、動植物の事などに詳しい。
■マクドネル・ミラーへの無線連絡の周波数は 141.80。

POINT
●キャンベルに対しても強い猜疑心を見せたソリッド・スネークが「マスター」と呼ぶことと、その口調から、マクドネル・ミラーは信頼できる人物であることがわかる。

ブーツキャンプ　海兵隊では新兵や補充兵のことをブーツと呼ぶ。ブーツキャンプとは新兵の基礎訓練を行う基地のことで、サウスカロライナ州のパリス・アイランドとカリフォルニア州サンディエゴにある。海兵隊の基礎訓練はアメリカ４軍のなかでも特に厳しいと言われている。

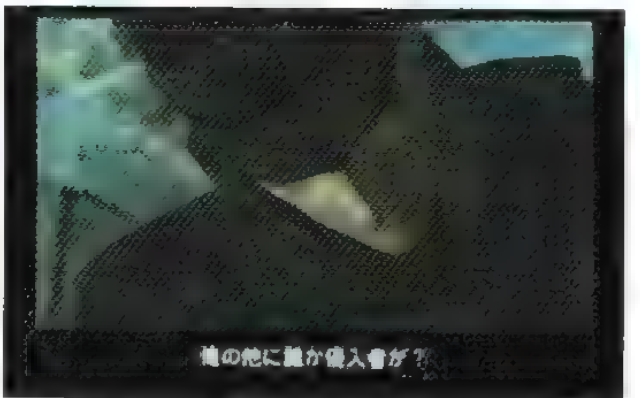
ゲノム兵の会話

■２階のダクトから侵入した場合は、途中でダクトの下でゲノム兵が交わしている会話を聞くことができる。ここでわかることは以下のとおり。

■DARPA 局長は B1 の独房に移された。
■B1 にも通風口（ダクト）があり、ネズミの駆除のため蓋が開けてある。
■独房には女も囚われている。

POINT
●救出目標である DARPA 局長の居場所についての情報が得られる場面だ。よく聞いておこう。

発見されたことがある場合

■ソリッド・スネークがここに来るまでにゲノム兵に発見されたことがある場合、以下のこともわかる。
■現在この施設内に侵入者がいるらしい。

■侵入者は３人を殺している。
■侵入者はステルスらしい。
■これにより DARPA 局長の警備が強化されることになる。

POINT
●ここでの会話から、シャドー・モセス島に侵入者がいるという情報が、すでにテロリスト達に伝わっていることがわかる。
●しかし、ソリッド・スネークはステルスの装備をしていない。だから、ゲノム兵の言っている侵入者とは、ソリッド・スネークのことではなさそうである。
●つまり、ソリッド・スネーク以外にも侵入者がいるらしいのである。
●侵入者がいることを聞いて妙にショックを受けているゲノム兵がいる。マスクから覗く顔を覚えておこう。

ステルス　隠れるという意味の言葉。通常、ステルスというと、電波の反射をできるだけ抑えて、レーダーに発見されにくくするための技術を指す。ステルス技術を使用した航空機で有名なものには、F117 対地攻撃機、B2 爆撃機などがある。

戦車格納庫

■ソリッド・スネークがダクトから抜けると、そこは戦車格納庫になっている。

POINT

●戦車があることからは、ここが、ただの核兵器廃棄所ではなさそうであることがわかる。

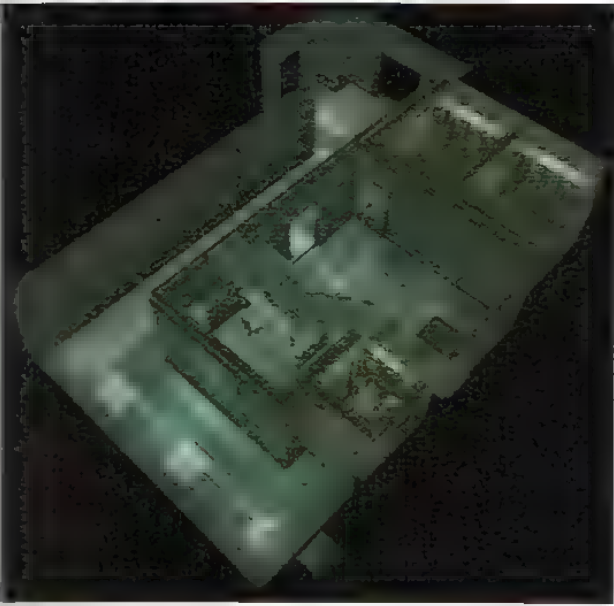
MISSION

小目標：地階へのエレベーターを探して乗り込む。
中目標：DARPA 局長のいる地下 1 階の独房を探す。
大目標 1 ：DARPA 局長、ベイカー社長を救出すること。
大目標 2 ：テロリストの核発射能力の有無を確認し、核発射の惧れがある場合、それを阻止すること。

ゲノム兵（軽装）
Light Infantry

AREA 04

(B1) 独房

[illegible] Cells

DARPA局長がレーダーに反応

■ソリッド・スネークが地下1階でエレベーターを降りると、ソリトン・レーダーにDARPA局長の場所が示される。

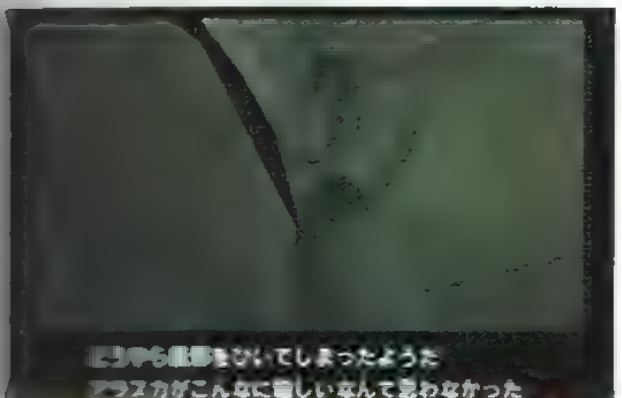
[illegible]

●[illegible]階にも通風口（ダクト）があり、[illegible]掃除のため蓋が開けてあることを[illegible]が話していたことを思い出そう。

MISSION

[illegible]：DARPA局長のいる独房に潜入する。
[illegible]目標1：DARPA局長、ベイカー社長を[illegible]すること。
[illegible]2：テロリストの核発射能力の有無[illegible]し、核発射の惧れがある場合、それ[illegible]すること。

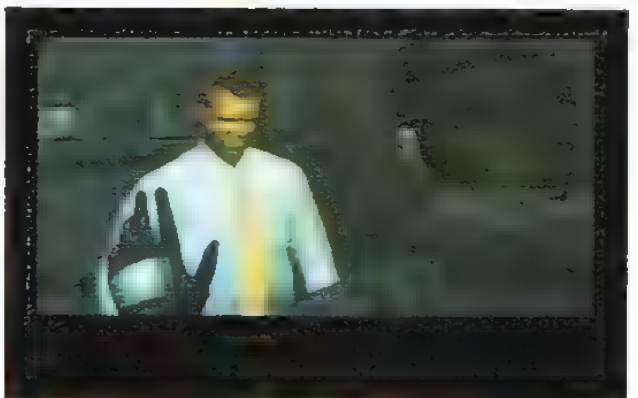
[illegible]中のゲノム兵

■DARPA局長のいる独房へ向かうダクト[illegible]、トイレで排便中のゲノム兵を見[illegible]できる。彼の独り言から以下のこ[illegible]る。
■アラスカの寒い気候のために風邪をひいてしまった。
■[illegible]いってる女がいる。

アラスカの寒い気候　ウニマク島からほど[illegible]コールド・ベイという場所では、2月の平均最高気温が0.4℃、平均最低気温が-4.8℃となっている。降雪量は29センチほど。しかしこれは平地での気温で、高度の高い山間部やアラスカ山脈より北の内陸部では冬の平均最低気温が-35℃を下回る。

女性捕虜発見

■ダクト内をさらに行くと、腹筋運動中の捕虜を見ることができる。
■ソリッド・スネークは、発見した捕虜が女性であることから、DARPA局長ではな

DARPA局長発見

■さらにダクト内を進み、DARPA局長を発見したソリッド・スネークは、ダクトから独房へと降り立ち、助けに来たこと、テロリストがホワイトハウスを脅迫している

■ソリッド・スネークは「俺はあんたらの様なロクデナシを助ける為に雇われた哀れな捨てゴマだ」と発言。
■DARPA局長は突然現れたソリッド・スネークに驚くが、スネークの言葉や服装から、テロリストの一味ではないようだと判断する。
■ソリッド・スネークはDARPA局長にテロリストの核発射能力について尋ねる。
■ここでの二人の会話と行動からわかることは以下のとおり。

POINT

●「哀れな捨てゴマ」というソリッド・スネークの言葉には、あくまで自分は利用されているだけ、という自嘲気味なスタンスが表れている。

演習について

■シャドー・モセス島が核兵器廃棄所であるというのは表向きの話であり、ここでは兵器史上に残る、ある新型兵器の演習が行われていた。
■その新型兵器とは、地球上のあらゆる地点からの核攻撃を実現する核搭載歩行戦車、メタルギアのことである。
■メタルギアについて「知っているのか？」

と問われたソリッド・スネークは「昔から多少縁があってな」と答える。
■DARPA局長がシャドー・モセス島にいたのは、メタルギアの演習のためであった。
■ソリッド・スネークはメタルギア計画はすべて破棄されたと聞いていた。だが、アームズテック社とDARPAによって、極めて機密性の高いブラック・プロジェクトとして進められていた。
■メタルギアは、今回の演習の結果を材料にして、量産に移行する計画だった。
■新型メタルギアのコードネームはメタルギア・レックス。
■メタルギア・レックスはテロリストの蹶起により、奪われてしまった。
■テロリストはすでにメタルギア・レックスへの核弾頭装備を完了しているはずである。テロリストたちは、その道のプロで、兵器の取り扱い、整備にも慣れているのである。

POINT
●今回のテロ事件にメタルギアが関わっていることが、初めて判明する極めて重要な場面である。
●ソリッド・スネークがメタルギアに「昔から多少縁」があると言うのは、アウターヘブン、ザンジバーランドでのことを指しているのだろう。
●DARPA局長が「蜂起」ではなく「蹶起」という言葉を使ったことに注意して、覚えておきたい。

核搭載歩行戦車　メタルギア　大陸間弾道ミサイルを発射する地下基地のほとんどは、偵察衛星によって、場所が判明してしまっている。そのため、海中を移動することで、どこから発射してくるかわからない原子力潜水艦による弾道ミサイル攻撃のほうが、地下基地から発射される弾道ミサイル攻撃より脅威とされている。
これまでにも、移動できる大陸弾道ミサイル発射台の計画は存在した。アメリカでは、道路上を走行する車両から発射される小型大陸間弾道ミサイルを計画していたが、冷戦の終了のために1993年に開発中止となっている。
核搭載歩行戦車、つまりメタルギアは、二本足での歩行によって、車両では走破不可能な場所にも移動し、核攻撃を行うことができるとされている。発射位置が特定できないという意味で、原子力潜水艦同様、世界に大きな脅威を与える兵器であることが推測されるのである。

警備兵の注意
■ソリッド・スネークとDARPA局長が話しをしていると、警備のゲノム兵が不審に思い、独房内を覗いて、DARPA局長に注意を与える。
■ソリッド・スネークは部屋の隅に身を隠し、発見されずにすむ。

■二人は再び会話を始める。ここでの会話と行動からわかることは以下のとおり。

POINT
●ここの警備兵は、2階ダクト下で話をしていたゲノム兵のうちの一人かと思われるが……。

PALについて
■PALとは核弾頭に組み込まれているパスワード（起爆コード）入力式の安全装置である。
■ふたつのパスワード（PAL／起爆コード）を入力しないと核を発射できない仕組みになっている。
■パスワード（PAL／起爆コード）は、DARPA局長とベイカー社長が、ひとつずつ知っている。
■DARPA局長は、サイコ・マンティスの人の心を読む能力に抵抗できずパスワード（PAL／起爆コード）をテロリストに知られてしまった。
■ベイカー社長の知っているパスワード（PAL／起爆コード）も、サイコ・マンティスによって、おそらくテロリストに知られてしまっている。

POINT
●つまり、おそらく、テロリストはいつでも核を発射できるということである。だがまだ確定ではない。
●BRIEFINGでキャンベルから得た情報によると、サイコ・マンティスは、サイキック能力を持っているということだった。ここでは、サイコマンティスに、人の心を読む能力があることがわかる。

鍵（PALキー）について
■システム開発元のアームズ・テック社が緊急時のために用意しているものである。
■鍵（PALキー）を使えば、パスワード（暗号／起爆コード）を使わずにセイフティ（安全装置）を入力、解除できる。
■鍵（PALキー）は3つ必要である。ロックが三か所にあり、それを解除すれば、核発射をくい止めることができる。
■鍵（PALキー）はベイカー社長が持っ

ているはずである。

POINT

●ここでは、PAL（安全装置）の入力、解除には2通りの方法があることがわかる。混乱しないように整理しておこう。

◎2つのパスワードを使う。

◎3つの鍵（PALキー）を使う。

●また、PALに関する説明では、同じものが、いくつかの違う名称で呼ばれている。混乱することのないように整理しておこう。

◎PAL＝安全装置＝セイフティ

◎パスワード＝暗号＝起爆コード＝PALコード

◎鍵＝PALキー

隣の独房

■そのとき、隣の独房では、腹筋運動をしていた女性捕虜がソリッド・スネークとDARPA局長の会話を聞いている。

■その女性は、二人の会話のなかに出てきた「鍵」という言葉に、何か思い当たることがあるようである。

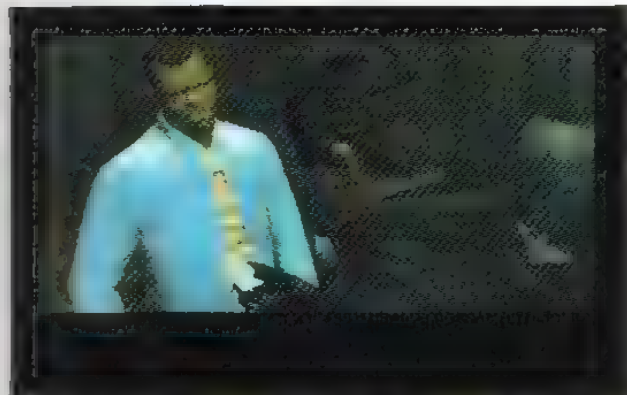
ベイカー社長について

■DARPA局長は鍵を持っているはずのベイカー社長の居場所についても以下のように語る。

■見張りのゲノム兵が言っていたところによると、地下2階の妨害電波が出ている場所に移されたらしい。

■移された場所の入り口は、塗り固められた。壁の色の違う所を探してみるとよいかもしれない。

セキュリティ・レベル1の鍵入手

■DARPA局長は、ソリッド・スネークに自分のIDカードを渡す。

■IDカードはセキュリティー・レベル1の扉の鍵になっている。PAN（パーソナル・エリア・ネットワーク）という人体通電技術を使っており、扉の前に立つだけで、鍵の掛かった扉が開けるようになっている。

POINT

●扉を開くための鍵（IDカード）と、鍵（PALキー）は別モノである。混同しないように気をつけよう！

◎PAN＝パーソナル・エリア・ネットワーク＝人体通電技術＝扉を開ける鍵に使用されている技術。

◎PAL＝パーミッシブ・アクション・リンク＝核兵器の安全装置。

PAN　人体の持つ塩分を伝導体として微小電流を流し、データ転送を行うシステム。実際にIBMによって開発された技術で、現在実用化に向けて研究が行われている。人に触れるだけでデータが送信できるので、握手をするだけで名刺のデータを交換するといったことも可能になる。

DARPA局長の突然死

■ソリッド・スネークは独房から脱出をしようとする。

■だが、DARPA局長はソリッド・スネークを引き止め、雇い主から、PALキー以外の方法で、PALを解除する方法を聞いているのではないかとソリッド・スネークに詰め寄る。

■ソリッド・スネークは何も聞いていないと答える。

■すると、DARPA局長は、政府にテロリストの要求を飲む気があるのだろうか、といぶかる。

■ソリッド・スネークは、それは自分の任務とは関係ないことだといって、関心を示さない。

■言葉を続けようとするDARPA局長は「しかし、国防省（ペンタゴン）は」と言いかけたところで、突然胸をかきむしり、苦しみはじめる。

■DARPA局長の苦しむ声が聞こえた隣の独房の女性は、扉をたたいて見張りを呼び、何があったのか尋ねようとする。

■DARPA局長は膝を折り、床に倒れこむ。ソリッド・スネークが脈をとるが、既に死亡している。

POINT

●テロリストや人質側から見れば、ソリッド・スネークは、PALを解除する方法を知っているべきだ。なぜなら彼は核発射を食い止めに来たのだから。それなのに、その方法を知らされていないとは、なんとも不自然な話である。ソリッド・スネークに核発射を阻止する方法が知らされてないのは、政府にテロリストの要求を飲む気があるからかと疑われても仕方がない。

●DARPA局長の言う、ソリッド・スネ

ークの雇い主とは、今回の作戦の全権を担っているという国防長官を指すのであろう。しかし、DARPA 局長も国防省の属する組織の人間である。その割には他人事のような発言であるが……。
● DARPA 局長が死亡してしまったことにより、任務のひとつは達成できなかったということになるだろう。

DARPA 局長死後の無線会話

■突然のできごとを不審に思い、ソリッド・スネークはナオミとキャンベルに無線連絡を入れる。ここでの会話と行動からわかる内容は以下のとおり。
■ナオミは DARPA 局長の様子を、心臓発作のようだと言う。
■キャンベルは、心臓発作という言葉に、何か思い当たることがあるようなそぶりを見せる。
■何か隠していることがあるのではないかとソリッド・スネークは尋ねる。
■キャンベルは、隠していることはないと答え、以下のように言う。
■今回のテロはコード・レッドのセキュリティ・レベルが敷かれている。
■今回の作戦の真相を知るには最高度のセキュリティ・クリアランス（機密接近資格）が必要である。
■今回の作戦でキャンベルは、ソリッド・スネークのサポート役にすぎず、最高機密のアクセス権限を持っていない。
■今回の作戦の司令官は国防長官である。
■キャンベルの言動に不信感を覚えるソリッド・スネークに、キャンベルは、議論をしている時間はないと言い、そこから脱出し、ベイカー社長を探すように命じる。

POINT
●ソリッド・スネークからしてみれば、キャンベルを信用して任務を遂行していたのに何とも頼りない話である。キャンベルに対して不信感が芽生える最初の場面である。

心臓発作　心臓の筋肉に血液を送る冠動脈が閉塞することなどが原因で起きる発作。酸素が供給されなくなった心臓の筋肉は損傷や壊死を起こし、心臓が収縮できなくなる。急性の心臓発作は年間でおよそ 500 人に 1 人の割合で発生し、成人の突然死の主要原因となっている。

コード・レッド　最高度の警戒態勢を表す。

セキュリティ・クリアランス　国家が保持している機密書類や機密物件の保護を託するに相応しいと認められる人物に与えられる証明書。取得の際には、身元、素行、信条が徹底的に調査される。諜報機関や軍ではセキュリティ・クリアランスに段階が設けられ、知ることのできる情報が制限されている。

ドナルド・アンダーソン
Donald Anderson
年齢：50 代
国籍：アメリカ
身長：185 センチ
国防省付属機関先進研究局（DARPA）局長。
メタルギア・レックスの演習のためシャドー・モセス島を訪れている最中にテロが発生。テロリストたちの人質となる。ソリッド・スネークに発見された直後、心臓発作らしき症状を見せて死亡。

女性兵士との接触

■独房を出ようとするソリッド・スネークの耳に、外から、争うような物音と叫び声が聞こえてくる。
■警戒しながら独房から出たソリッド・スネークは、身ぐるみはがされて気絶している男を見つける。

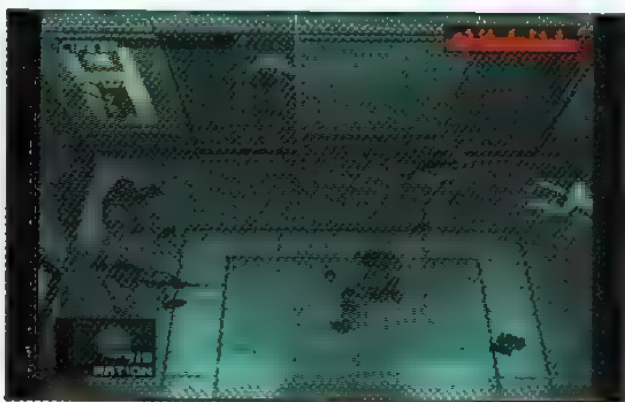
■その瞬間、ソリッド・スネークは背後から銃を突きつけられ「動かないで！」と命じられる。

■その女性兵士は、独房の死体を見て、ソリッド・スネークが殺したと思い「酷いことを……」と言う。
■ソリッド・スネークは抵抗するそぶりは見せずに、ゆっくりと女性兵士のほうに向

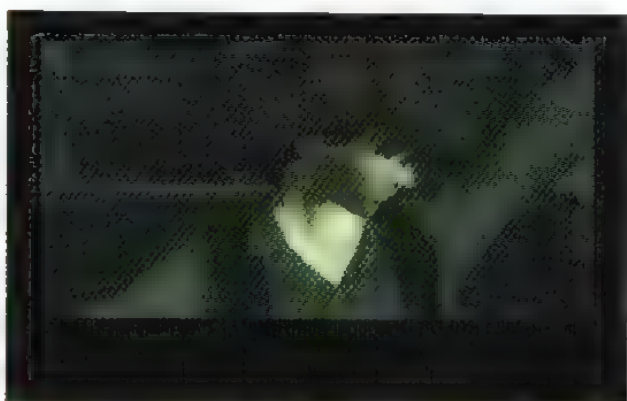
き直る。
■女性兵士は、ソリッド・スネークの顔を見て「リキッド!? いや違う」と驚く。
■ソリッド・スネークは、女性兵士の手が震えていることを見抜き、それを指摘する。
■女性兵士とソリッド・スネークは丁々発止のやりとりを続け、にらみ合いとなる。
■ソリッド・スネークは「撃てるかっ!? 新米!」と女性兵士を挑発。

■ソリッド・スネークは、女性兵士の自信が感じられない目つきから、生身の人間を撃ったことがないであろうことを推測し、銃の安全装置が外れていないことを指摘。
■女性兵士は自分を新米扱いしないように言う。
■ソリッド・スネークは女性兵士が、テロリストの仲間ではないようだと感じる。
■女性兵士は、ソリッド・スネークに、先ほどDARPA局長から受け取った鍵で、出口の扉を開くようにと、ソリッド・スネークに命じる。

POINT
●さきほどDARPA局長が苦しみ始めたときに、女性捕虜が、見張りの兵士を呼んでいた。このとき隙を見て独房から脱出し、装備を奪ったのだろう。
●「酷いことを……」という言葉は、兵士が人の死に対して使うにしては、ナイーブな言葉であるように思える。
●女性兵士の言う「リキッド」とは、テロリストとなっているFOX HOUNDのリーダー、リキッド・スネークのことであろう。女性兵士がリキッド・スネークの顔を知り得る立場にいたことがわかる。
●また、女性兵士の驚きぶりから、リキッド・スネークは、ソリッド・スネークと見間違えるほど顔が似ているらしいということもわかる。BRIEFINGではリキッド・スネークの写真を見て、ソリッド・スネーク自身が驚いていたことを思い出そう。

ゲノム兵との戦闘
■そのとき扉が開き、ゲノム兵が突入してきて、戦闘となる。

女性兵士の逃走
■女性兵士はゲノム兵をすべて倒すと、死体の無残な様子に愕然とする。そして、廊下へと出て、駆けて行ってしまう。

■ソリッド・スネークは走り去る女性兵士を呼び止めようとするが、女性兵士は無視し、エレベーターに乗り込もうとする。
■そのとき突然、ソリッド・スネークは幻覚らしき映像を見る。

■幻覚によって見える映像のなかでは、手術台のようなものの上にDARPA局長らしき人物が横たわっており、その周りを数人の男が取り囲んでいる。
■また、男たちの「馬鹿が。殺してしまうとは……」「すいません。つい……」「こいつの精神防壁は強力だ。侵入(ダイブ)できなかった」「まずいな。このままでは起爆コードが……」「ボス、俺に良い考えがある」などの会話が聞こえる。
■幻覚を見たことで女性兵士に追いつくことのできなかったソリッド・スネークは、女性兵士から銃の連射を浴びるが、これをとっさにかわす。
■女性兵士はエレベーターに乗り込み、マスクを脱ぐ。エレベーターの扉は閉まってしまう。

■そのとき再びソリッド・スネークは幻覚を見る。空中に亡霊のように男が浮かび上がり「いい子だ。その調子だ……」と言う。

幻覚後の無線会話

■幻覚が見えたことを、体内に注射されたナノマシンの故障のせいではないかと考えたソリッド・スネークは、無線でナオミに連絡を入れる。

■ナオミは、ナノマシンが正常に動作していることと、ソリッド・スネークが見た幻覚は、FOX HOUND 部隊の超能力者、サイコ・マンティスの精神干渉ノイズであり、幻覚の内容はサイコ・マンティスの記憶の一部が逆流してきたものであると伝える。

POINT

●ナオミがBRIEFING 時に、何種類かのナノマシンをソリッド・スネークに注射していたことを思い出そう。

●サイコ・マンティスは、人の心の中を読めるが、これと同時に、記憶が他者へと逆流することもあるようである。

MISSION

小目標：地下２階でベイカー社長が捕らわれている場所を探す。

中目標：ベイカー社長から鍵（PAL キー）を入手する。

大目標１：ベイカー社長を救出すること。

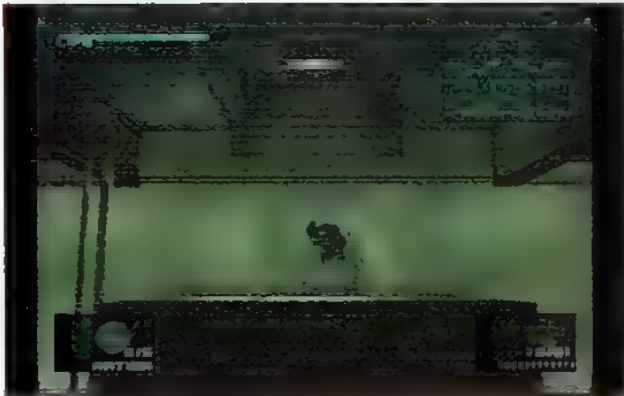
大目標２：テロリストの核発射能力の有無を確認し、核発射の惧れがある場合、それを阻止すること。

AREA 05

(B2)武器庫

Armory

武器庫

■ソリッド・スネークがエレベーターで地下２階に降りると、そこは６つの小部屋に分かれた武器庫となっている。

POINT

●もうひとりの救出目標であるベイカー社長の居場所について、DARPA 局長が語っていたことを思い出そう。

MISSION

小目標：ベイカー社長が捕らわれている場所を探す。

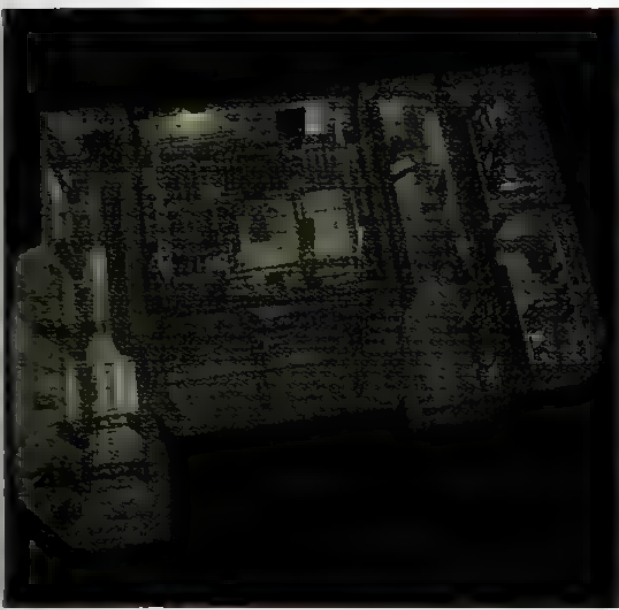
中目標：ベイカー社長から鍵（PAL キー）を入手する。

大目標１：ベイカー社長を救出すること。

大目標２：テロリストの核発射能力の有無を確認し、核発射の惧れがある場合、それを阻止すること。

AREA 06

(B2)武器庫南

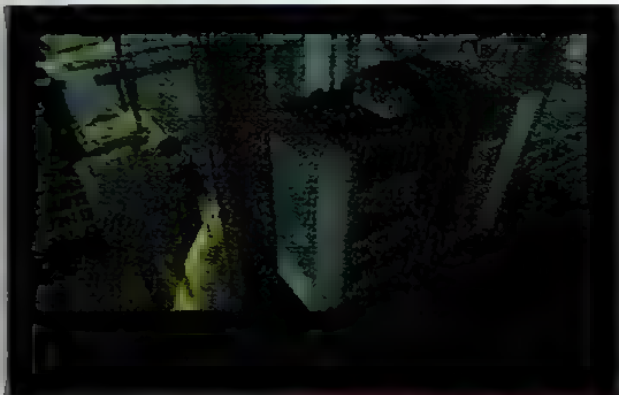
Armory South

リボルバー・オセロット登場

■ソリッド・スネークは武器庫の南にある隠されたエリアで、鉄骨の支柱にワイヤーで縛り付けられている男を発見する。

■男は死んでいるように見えるが、ソリッド・スネークが近づくと血を吐き、生きていることがわかる。

■ソリッド・スネークは男に声をかけ、アームズテック社長、ケネス・ベイカーであることを確認する。

■ベイカー社長を助けようとするソリッド・スネークだが「さわるなっ！」と拒まれる。

■よく見るとベイカー社長を縛りつけたワイヤーには、C4爆弾が仕掛けられていることがわかる。

■その瞬間、足元に銃弾を撃ち込まれ、ソリッド・スネークはとっさに身をひるがえして避ける。

■支柱の影から男の声が響き、ワイヤーに触れると、ベイカー社長をまきこんでC4爆弾が爆発する仕掛けであることを告げる。

■声の主の男が姿を現し、ソリッド・スネークに「お前がボスのお気に入りか？」と聞く。

■男は自分がFOX HOUND部隊のリボルバー・オセロットであることを名乗る。

■リボルバー・オセロットは、ソリッド・スネークを待っていたと言い、噂どおりの男かどうか試してやると言う。

■「こいつは世界で最も高貴な銃、シングル・アクション・アーミーだ」……リボルバー・オセロットは自分の銃を弄ぶ。

POINT

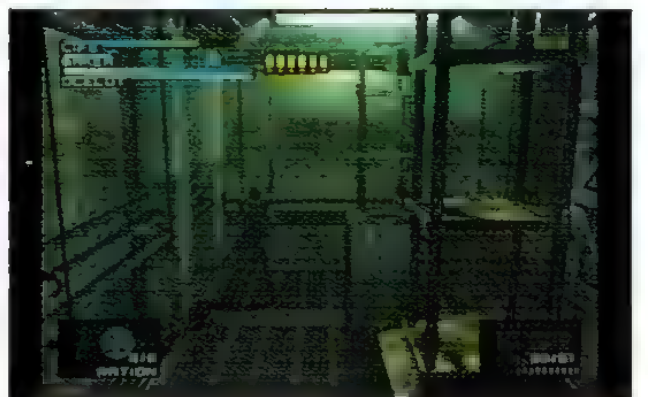
●リボルバー・オセロットの言う「ボス」とは、FOX HOUNDのリーダー、リキッド・スネークのことであろう。

●リキッド・スネークがソリッド・スネークを「お気に入り」とはどういうことであろうか？

C4　アメリカ軍で使用されているプラスチック爆弾。高性能爆薬にワックスや樹脂を混ぜて粘土状にし、プラスチックのケースで覆ったものをプラスチック爆弾という。

シングル・アクション・アーミー　アメリカのコルト社から西部開拓時代の1873年に発売された拳銃。西部劇で保安官や無法者たちが腰からぶら下げている銃といえば大抵これ。ピースメーカーという愛称もある。一発撃つたびに撃鉄を起こして撃たなければならないので、シングル・アクションと言う。現在でも人気は衰えず、少数ながら生産されている名銃だ。

リボルバー・オセロットとの戦闘

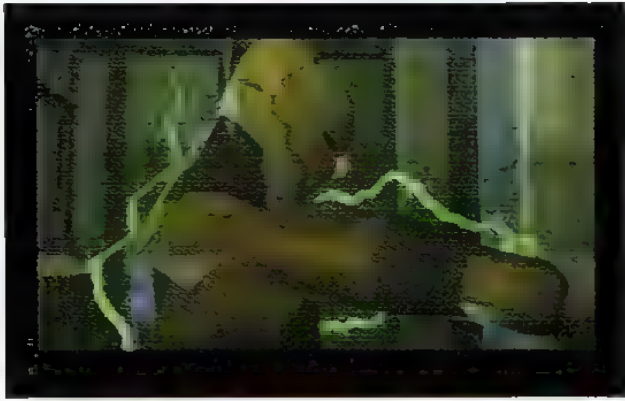
■リボルバー・オセロットとソリッド・スネークの戦闘が始まる。

忍者の乱入

■激しい戦いの途中、リボルバー・オセロットは、一旦体勢を整え、銃を構えなおそうとする。

■だがそのとき、リボルバー・オセロットの腕に衝撃が伝わる。腕を見ると、銃を構えたはずの右腕の肘から先がなくなっており、切断面から血がほとばしる。

■陽炎のような姿が柱やワイヤーを切断していく。ベイカー社長は床に投げ出される。

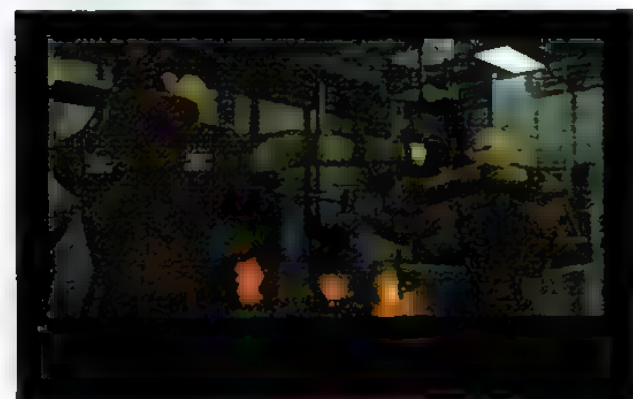
■C4爆弾が爆発し、リボルバー・オセロットは爆風で吹き飛ばさる。

■爆発の衝撃のためか、陽炎のような姿の実体が、かいま見える。その姿は、刀を振りかざした忍者のように見える。

■リボルバー・オセロットは忍者に対して「ステルス迷彩かっ！　死に損ないがっ……！」と悪態をつく。
■リボルバー・オセロットはなんとか立ち上がり、切断された自分の右手を拾うと「邪魔が入った。また逢おう！」と捨てセリフを吐いて逃げていく。
■ソリッド・スネークの「誰だ」という問いに「名前などない……お前と同じだ」と、機械的な声で答える忍者。
■ベイカー社長は忍者に対し「その強化骨格は……」と言葉を漏らす。

POINT
●リボルバー・オセロットが「ステルス迷彩」と言っていることから、2階のダクト下でゲノム兵の話題になっていたステルスの侵入者とは、この忍者であるらしいことが推測される。
●リボルバー・オセロットの「死に損ないがっ……！」という言葉、ベイカー社長の「その強化骨格は……」などの言葉からは、この忍者が、まったくの正体不明者というわけではなく、すでに知られている存在であることだとわかる。
●忍者は「名前などない……お前と同じだ」と言うが、実際にソリッド・スネークには名前が無いのであろうか？　ソリッド・スネークの過去もまた謎に包まれているのである。ちなみにソリッド・スネークとはコード・ネームであり、本名ではない。

忍者との闘い

■忍者は、獣のように吼えはじめるとソリッド・スネークに斬りつけてくる。

■忍者は超人的な体術でソリッド・スネークに迫るが形勢は五分五分。しばし睨み合った後忍者は立ち去る。

POINT
●忍者に何が起きたのだろうか？
●獣のように吠える忍者は異様である。人間離れした身体能力を持っているこの忍者は、一体何者なのだろう。

ベイカー社長救出

■倒れていたベイカー社社長を手助けし、壁にもたれさせるソリッド・スネーク。

■ソリッド・スネークが起爆コード（PAL／パスワード）について尋ねるとベイカー社長は「ジム……国防省（ペンタゴン）の遣いか」とつぶやく。
■ここでのソリッド・スネークとベイカー社長の会話からわかることは以下のとおり。

POINT
●ベイカー社長がソリッド・スネークに話しを聞いて、何よりもまず先に「ジム……国防省の使いか」と思い至ったことを覚えておこう。
●BRIEFINGで、今回の作戦に関して全権を担って指示を出しているのが国防省長官であるということが語られていたのを思い出そう。

PALについて

■ベイカー社長やDARPA局長のように極秘コード（起爆コード／PALコード／パスワード）を知っている者は、精神手術を受けているため、サイコ・ソルジャーであるサイコ・マンティスが心を読もうとしても防御することができる。
■だが、ベイカー社長は、リボルバー・オセロットの拷問によって、起爆コード（PALコード／パスワード）を知られてしまった。
■DARPA局長がサイコ・マンティスによって、起爆コード（PALコード／パスワード）を知られてしまったと言っていたこととと考え合わせると、テロリストは起爆コード（PALコード／パスワード）を2つ知っていることになる。
■しかし、精神手術を受けているはずのDARPA局長が、サイコ・マンティスに心を読まれて起爆コード（PALコード／パスワード）を知られてしまったというのは、おかしい。ベイカー社長は、これをソリッド・スネークの聞き間違いではないかといぶかる。

POINT
●「精神手術」という言葉からは、脳に対して外科的な手術を行いプロテクトをかけるという意味合いが感じられる。

●ソリッド・スネークが聞いたことを、ベイカー社長が、聞き間違いじゃないのかというのは何故だろう？　先ほど見た幻覚の内容も合わせて考えたい。

サイコ・ソルジャー　超能力者というと眉に唾をつけるむきもあるだろうが、冷戦時代には、ソ連ではKGB、アメリカではCIA、DIAが軍事利用目的で超能力の研究を行っていたといわれている。
KGBでの超能力の利用目的は主に大衆のマインドコントロールであったようだ。

ベイカー社長との会話

■ベイカー社長は、DARPA局長が死んだことを知ると「約束が違うじゃないか？ジムめ！　やはり私の口封じを！」と言って、怒りをあらわにし、杖でソリッド・スネークを何度も叩きつける。
■ソリッド・スネークはベイカー社長の杖による攻撃を受け止める。
■ソリッド・スネークは、自分がDARPA局長を殺したわけではなく、死因は心臓発作のようだったことを告げる。
■ベイカー社長は、これに対して、そんなはずはないとでもいうような返事をかえす。
■ベイカー社長は、テロリストたちのことを「連中、完全にイカれとる。奴らなら核の発射をためらうことなどない」と言う。
■ソリッド・スネークはテロリストたちの目的について尋ねる。
■ベイカー社長は、自分たち兵器メーカーの人間が戦争を必要とするようにテロリストたちも戦争の火種を必要としているのかもしれないと答える。

POINT
●ベイカー社長が、ソリッド・スネークを杖で叩きつけるのは、殺されると思い、せめてもの抵抗をしているのであろう。
●「ジム」は、ベイカー社長を口封じのために殺すことはしないと約束したようであることがわかる。
●ベイカー社長は、DARPA局長が心臓発作を起こすはずなど無いと確信しているようである。このことを覚えておこう。
●潜入任務の前にキャンベルから聞いた情報によると、リボルバー・オセロットは拷問のスペシャリストということであった。ベイカー社長の腕を折ったという「奴」とはリボルバー・オセロットのことであることがわかる。

鍵(PALキー)について

■続いてソリッド・スネークは、鍵（PALキー）についてベイカー社長に尋ねる。
■ベイカー社長は、鍵（PALキー）を一緒に独房に入れられていた兵士に渡した。
■その兵士は、ベイカー社長に、自分がその日演習に合流したばかりの新兵で、テロリストたちの蜂起への参加を断ったため、捕まったことを語っていた。

メリルについて

■ソリッド・スネークは独房の女性兵士がキャンベルの姪であったことに気付く。
■ベイカー社長はリボルバー・オセロットにワイヤーで縛られる前まで、メリルと無線機で連絡を取り合っていた。
■メリルは現在も無線機を持っていると思われるので、おそらく無線機で連絡することができる。
■ソリッド・スネークはメリルの無線の周波数を尋ねるが、ベイカー社長はド忘れしてしまっている。
■ソリッド・スネークは、あまりのことに思わずベイカー社長に銃を向ける。が、撃つのは思いとどまる。
■ベイカー社長は、メリルの周波数はパッケージに表示されているはずだと言う。

ハル・エメリッヒについて

■ソリッド・スネークは、鍵（PALキー）が手に入らなかった場合に、鍵（PALキー）以外に核発射を防ぐ方法があるのかについて、ベイカー社長に尋ねる。
■ベイカー社長は、ハル・エメリッヒという男を探してみろという。
■ハル・エメリッヒは、アームズ・テック社の社員で、メタルギア・レックス・プロジェクトの開発チーフである。
■優秀な技術者で、少々変わり者だが、メタルギア・レックスによる核発射をくい止める方法を考え付くかもしれない。
■核発射をくい止める方法を考え付けなかったとしても、メタルギア・レックスを破壊する方法なら知っているはずである。
■ハル・エメリッヒは、この場所から北にある、核保存棟の何処かに軟禁されているはずである。

核の流出問題について

■ソリッド・スネークは「核の時代は20世紀末に終わったはず」なのに、なぜメタルギアが必要なのかをベイカー社長に問う。
■ベイカー社長は、核の脅威は消えていないばかりか、以前より増していると言い、以下のように語る。
■現在、使用済み核燃料、解体核プルトニウムなどの核廃棄物が増え続けている。
■これらの核廃棄物の管理はずさんを極める。広くもない地下貯蔵庫に、核廃棄物を入れた容器が山積みになり、多くの貯蔵容器は腐食し廃液が漏れ出している。
■核物質の闇取引きが横行し、年に何キロものMUF（核物質不明量）が発生している。
■冷戦の終結以来、特にロシアの核技術者は職にあぶれ、行き場を失っている。
■これらのことによって、どんな小国でも核兵器を製造するのに必要な技術者と核物質が簡単に手に入る時代になった。
■ロシア、中国などの大国は冷戦の終了後も核を保持し核抑止を継続させている。
■核廃絶の実現など不可能である。

使用済み核燃料　原子力発電所で使い終わった燃料。ウランやプルトニウム、核分裂生成物が含まれており、強い放射性物質である。アメリカでは約40000トン保管されており、年間約2000トン発生している。

解体核プルトニウム　START1（第1次戦略兵器削減条約）によって、核兵器の解体が行われるようになった結果、アメリカとロシアからは、年間約50トンの余剰プルトニウムが発生している。この解体核プルトニウムの処理にも、莫大な費用がかかるが、ロシアにはそのための資金がない状態である。

ずさんな核廃棄物の管理　日本でも1997年に茨城県東海村にある動力炉・核燃料事業団の放射性物質貯蔵庫のずさんな管理体制が明らかになり、問題となったことがある。

核物質の闇取引き　核物質の盗難、密輸などがどのくらい発生しているのかを知るのは容易なことではないが、いくつかの機関が核施設の調査を行い、データベースを作成している。スタンフォード大学国際研究所の「核物質の不法移動、盗難および所在不明の放射性物質に関するデータベース」によると1993年から2003年までに旧ソ連の核施設から盗まれたウランとプルトニウムは約40キログラムあり、そのうち2キログラムは未だに回収されていないという。しかし、データベースに記載されるのは発覚した場合だけなので、実際にどの程度の違法取引があるのかは、やはりわからない。
また、旧ソ連から軍事用の核物質が流出したという噂には枚挙に暇がないが、軍事用核物質を管理する国際機関は存在しないため、事実は闇の中である。

MUF　核物質は核燃料として利用されるまでに様々な施設を移動する。各施設では、そのたびに核物質の量を計測し、記録を保存する。記録された核物質量に差異があった場合、それがMUF（核物質不明量）とされる。アメリカの核関連施設でMUFが発生した場合は、その原因が究明されるまで閉鎖される。

ロシアの核技術者　ソ連の崩壊後、経済的混乱が続いた旧ソ連の国々では、核施設の従業員への給料未払いも起きていた。核物質の盗難も核施設内部の者や警備員が関わっているケースが多いようである。

核抑止　保有している核兵器の量のバランスがとれている状態では、相手に対して先制核攻撃を行っても、それに対する報復核攻撃を避けられない。そうすると結局は両者とも壊滅してしまうことになる。このようなバランスのとれた状態では、実際に核戦争が発生することはないというのが核抑止の考え方だ。東西冷戦の時代は、アメリカとソ連の持っている核兵器の量のバランスがとれていたので、各地で東西の対立による戦争は起きていたものの、世界大戦にまで発展することがなく、平和に保たれていたとも言える。

核抑止の継続　アメリカ、イギリス、フランス、ロシア、中国の核保有国のうち、中国は特に、冷戦終了後も核兵器の増強を続けている。約400発の核弾頭を保有しており、新型の大陸間弾道ミサイルを開発中である。
なお、2001年12月の段階でアメリカには5949発、ロシアには5518発の核弾頭が保有されていて、START2（第二次戦略兵器削減条約）では、これを2007年までに3000〜3500発に減らすことになっているが、それでもなお中国の保有する核弾頭の量よりも多い。
また、2003年11月の時点で、旧ソ連時代の核報復システムが現在もロシアで稼働中であることが報道されており、核抑止論に基づいた軍備がなお継続して行われていることが窺い知れる。
アメリカでは、START2により核兵器の削減を進めてはいるものの、いつでも再配備、再開発ができるよう、核弾頭の保管、定期的な検査、演習、実験は続けられている。

メタルギア・レックスについて

■このような状況のなかで核抑止力のバランスを保つためには、アメリカが圧倒的な核兵器を持つことが必要だとベイカー社長は考える。
■それがメタルギア・レックスである。
■平和という幻想に基づく軍縮によって、兵器業界は大きな打撃をこうむった。
■次期主力戦闘機の入札にも失敗したアームズ・テック社にとって、メタルギア・レックス・システムは生き残りをかけた切り札であった。
■アームズ・テック社と国防省は癒着し、国防省監視委員会にも手出しができない状態で進められた。
■メタルギア・レックスの開発は、国防省による隠密計画だった。
■今回の演習結果次第でメタルギア・レックスは正式採用が決められるはずだった。

軍縮　冷戦の終了後、アメリカでは国防費が削減傾向にある。国防費の削減は、そのまま兵器メーカーの景気に関わってくる。90年代にはアメリカの兵器メーカーの業界再編が大きく進んだ。
また、「軍産複合体」というように、兵器のみに限らず、アメリカでは多くの産業が軍と切っても切れない関係にある。

入札　複数の競争者に業務計画の見積り等を提出させて、発注先を決めること。国防省は、次期主力戦闘機の開発を、アームズ

テック社のライバル会社に発注したのであろう。

国防省監視委員会　兵器の開発には当然予算が必要。これは国防費のなかから捻出されることになるわけだが、予算の使い道は議会の予算委員会で審議されてから決定される。

光ディスク入手

■ベイカー社長は、ソリッド・スネークに、メタルギア・レックスの演習データが収められた光ディスクを渡し、ジム（あんたのボス、と言い換える）に報告するように言う。

■ハードディスクは銃弾でクラッシュしてしまった。そのためメタルギア・レックスの演習データは、もうその光ディスクのなかにしかない。

■ベイカー社長はリボルバー・オセロットの拷問からこの光ディスクの存在を守りきった。そのため、テロリストたちは、まだこの光ディスクの存在に気付いていない。

POINT

●ベイカー社長は、ソリッド・スネークが、この演習データを回収してくるように言われてきたと思い込んでいる。それだけ重要なものであるようだ。

セキュリティ・レベル２の鍵入手

■ベイカー社長は、セキュリティ・レベル２の扉の開く鍵をくれる。

忍者について

■ソリッド・スネークは、忍者についても、何か知っているのではないかと、ベイカー社長に質問する。

■忍者はゲノム兵の実験体であり、FOX HOUND 部隊の暗部である。

■ベイカー社長は、忍者については、自分よりも、ナオミ・ハンターのほうに聞いてみることを勧める。

POINT

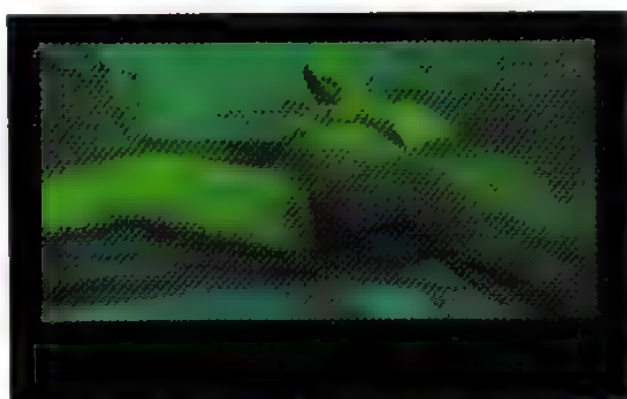
●ナオミはFOX HOUND部隊のメディカル・スタッフをしていたことが、BRIEFINGで語られている。ナオミが忍者について知っているらしいのは、そのためだろうか。

ベイカー社長の突然死

■ベイカー社長は、とにかくテロリストたちの行動を止めなくてはならないとソリッド・スネークに訴える。

■更に、「アレ」が公になれば、アームズ・テック社も社長自身も終わりだと言う。

■「メタルギア・レックスは既存技術じゃないのか？」と尋ねるソリッド・スネークに「それ自体はな」と答えるベイカー社長。

■「だが」と言葉を継ごうとしたとき、ベイカー社長は突然苦しみだす。ベイカー社長は「貴様、何かしたなっ？」とソリッド・スネークを疑う。

■「まさか、例の!?」「ペンタゴンの役人どもめっ」「そうか……そういうことか……！」「奴らは……お前を……利用し……」と言い残し、ベイカー社長は息絶える。

POINT

●ベイカー社長はテロリストたちの核発射を何としてもくい止めたいようだが、これは核兵器による被害を心配しているためではなく、あくまで自分の利害に関わる問題として考えているためのようである。

●ベイカー社長の言う「アレ」とは何か？　ソリッド・スネークは「アレ」とはメタルギア・レックスのことだと考えるが、ベイカー社長の「それ自体はな」という言葉から、メタルギア・レックス自体ではなく、メタルギア・レックスに付随する何かを「アレ」と言っているようである。

●ペンタゴン、つまり国防省の役人達は、ソリッド・スネークを利用し、何をしようとしてると言うのだろうか？　そもそも今回の作戦は国防省長官が指示を出しているということは最初にわかっているが、国防省は、ソリッド・スネークを、別のことに利用しているとでもいうのだろうか？

ペンタゴン　国防省のオフィスの外観が正五角形（ペンタゴン）であることから由来する国防省の通称。

ベイカー社長死亡後の無線会話

■ソリッド・スネークはキャンベルに無線連絡を入れ、ベイカー社長が死んだことを伝える。

■ソリッド・スネークは、「隠し事はするな」と強く念を押し、ベイカー社長の死因が毒物なのではないかと尋ねる。

■ナオミは、死因は心臓発作のように思えると言う。大量投与すれば心臓発作を起こす薬物は、塩化カリウム、ジゴキシンなどいくつかあるが、それは検死をしないとわからないという。

■キャンベルは、メリルと協力するようにソリッド・スネークに頼む。

■メイ・リンは、現在ソリッド・スネークがいるエリアに妨害電波が出ていることを教えてくれる。潜水艦にいるスタッフとはバースト通信で連絡がとれるが、通常通信をするには、このエリアから出なければならない。
■ソリッド・スネークはナオミに、忍者がFOX HOUNDの隊員なのかどうかを尋ねる。しかし、ナオミはFOX HOUNDには、あのような隊員はいないと答える。

POINT
●FOX HOUNDに忍者がいないとすると、ベイカー社長の言っていたFOX HOUND部隊の暗部とは、どういう意味なのだろうか？

塩化カリウム　体内のカリウム不足を補う薬。カリウムは、神経刺激の伝達、心臓・筋肉の収縮、腎機能を保つのに必要な物質である。塩化カリウムは無害で、食品にも使用されている。滅多にないが、副作用として、胸が苦しい、脈がとぶ、脈の遅れ、めまい、失神などが起きる場合がある。

ジゴキシン　心臓の筋肉に直接作用し、収縮力を強める薬だが、血圧が下がるため、脈が弱くなる副作用がある。

バースト通信　コンピューターで大量なデータをひとかたまりにして通信する方式。通常の無線通信とは方式が異なるため、妨害電波に影響されないとされている。

ケネス・ベイカー
Kenneth Baker
年齢：60代
国籍：アメリカ
身長：168センチ
軍需産業のトップ企業「アームズ・テック社」社長。国防省と癒着し、メタルギア・レックスの開発を進める。メタルギア・レックスの演習のためにシャドー・モセス島を訪れ、その最中にDARPA局長と共にテロリストの人質となる。リボルバー・オセロットに拷問を受け、PALを入力、解除するパスワードを喋ってしまう。ソリッド・スネークとの接触直後に、心臓発作らしき症状を見せて死亡する。

メリルとの無線会話

■ソリッド・スネークが、妨害電波エリアの外に出て、パッケージに書かれた周波数に通信を入れると、さきほどの女性兵士が無線に出る。

■ソリッド・スネークは女性兵士に、キャンベルの姪、メリルであることを確認する。
■逆に、メリルに「誰なの、あなた？」と問われ、「君の伯父にはめられて、こんな僻地まで来た哀れな男だ」と答えるソリッド・スネーク。
■キャンベルとの関係について「腐れ縁」、名前については「これまで名前が必要になったことはない」との答えを聞いているうちに、メリルは話している相手が伝説の男、ソリッド・スネークであることに気付く。
■味方だということに気付かなかったことを謝るメリルだが、ソリッド・スネークはメリルが敵でないことに気付いていたという。メリルの眼が戦士の眼ではなく人を慈しむような眼だったからである。
■テロリストのリーダー、リキッド・スネークについて「まさか、兄弟、とか？」と尋ねるメリルに「俺に家族はいない」とソリッド・スネークは答える。

POINT
●メリルとの受け答えから、ソリッド・スネークは、自分に名前など必要ない、と考えているようであることがわかる。忍者が「名前などない……お前と同じだ」と言っていたことも思い出そう。
●自嘲気味であるが、ソリッド・スネークはすでに、キャンベルに騙されたと感じていることがわかる。
●メリルもまた、ソリッド・スネークのことを伝説の英雄としてとらえていたことがわかる。
●ソリッド・スネークに家族がいない、とはどういうことであろうか？　やはりソリッド・スネークの過去は謎に包まれている。

テロ当日の演習について

■ソリッド・スネークはメリルにシャドー・モセス島の基地について質問する。メリルは、ソリッド・スネークが何も知らされていないことに驚き、「なるほど……連中のやりそうな事」と発言する。

■ここでのメリルとの会話からは以下のことがわかる。
■シャドー・モセス島は見せかけは核兵器廃棄所だが、本当はアームズ・テック社のダミー会社が所有する、メタルギア・レックス開発のための民間の基地である。
■メタルギア・レックスの模擬核弾頭発射演習の為に次世代特殊部隊と、FOX HOUNDが召集された。
■FOX HOUNDは隠密部隊なので、極秘裏に進められているメタルギア・レックスの演習を行うには最適であった。
■これまでにも模擬核弾頭発射演習は行われていたはずなのに、なぜ今回に限って、FOX HOUNDが参加していたのかを、ソリッド・スネークは疑問に思う。
■メリルはこれについて、メタルギア・レックスの正式採用を決定するための最終的実戦演習だからであると聞いていた。
■メリルは、テロリストたちの蜂起のあと、すぐに捕まってしまったので、テロリストたちの蜂起の目的は知らない。

POINT
●メリルの言う「連中」とは具体的に誰のことなのだろうか？　伯父に対して「連中」というのは不自然である。となると、作戦の指揮をとっているという国防省長官と、その周辺の者たちであろうか？　メリルにとっても国防省は、基本的に信用できる存在ではないようだ。

模擬核弾頭　実際の核弾頭と同じ形状、重さに模されて作られている。弾頭をミサイル本体に着脱する訓練や、ミサイルの試射の際に用いられる。また、弾頭内部の形状が核物質の臨界反応にどう影響するかを調べるための実験に使われることもある。

鍵(PALキー)について

■起爆コード解除用の鍵（PALキー）は、牢獄でベイカー社長からメリルに預けられ、今現在もメリルが持っている。

突然死について

■ソリッド・スネークは、ベイカー社長もDARPA局長と同じように心臓発作のような症状で死んだことをメリルに伝える。
■メリルは、彼らに特に持病があったと聞いたことはないし、何か心当たりのあることもないという。

持病　糖尿病は心臓発作の原因のひとつとなる。他の危険因子として、喫煙、高血圧、高脂肪／高コレステロール食習慣、冠動脈疾患の家族歴、運動不足、肥満、ストレスなども挙げられる。

エメリッヒ博士について

■エメリッヒ博士は、おそらく、北にある核弾頭保存棟地下2階の研究室フロアにいて、核発射のプログラムを強いられていると思われる。
■テロリストたちは核発射プログラムの作業が終わるまでは、エメリッヒ博士を生かしておくつもりであると思われる。
■ソリッド・スネークは、起爆コード（PAL／パスワード）の解除が間に合わなかった時のために、エメリッヒ博士にメタルギア・レックスの破壊方法を聞いておかなければならないと、メリルに言う。
■メリルは、メタルギア・レックスと戦おうとしているソリッド・スネークの無謀さに驚く。ソリッド・スネークは、こともなげに、今回が初めてじゃないと答える。
■エメリッヒ博士の監禁されている核弾頭保存棟に行くには、現在いる建物の1階エレベーター横にある、北への運搬口を通っていかなくてはならない。
■運搬口の扉のセキュリティ・レベルは5である。メリルがセキュリティ・レベル5の鍵を持っている。
■ソリッド・スネークは、これからエメリッヒ博士の保護に向かうことにする。
■一緒に行くことを志願するメリルに対し、ソリッド・スネークは、何処かで隠れていろと答える。

メリル自身について

■メリルは、ソリッド・スネークに、敵に向かって引き金をひくことを躊躇したことを指摘される。
■メリルは軍人になることを夢見てきたのに、実戦で相手の命を奪うことが怖くなってしまったことを自覚し、落ち込む。
■「もう止めたいか？」と尋ねるスネークに「止めるわけにはいかない」と答えるメリル。
■ソリッド・スネークは「人を殺してショックを受けないのは異常者だけだ」とメリルをかばう。
■ソリッド・スネークは、戦場では戦争という名のもとに罪の意識が緩和されるため、普段、罪の意識によって封印されている残虐性や闘争本能が顔をだすと言う。こういった罪悪感のない殺人は新たな殺戮を生む、といったことをメリルに聞かせる。
■メリルの精神が安定していないのは、コンバット・ハイの反動で、大量に分泌されたアドレナリンが薄れ始めているからだと説明するソリッド・スネーク。
■結論を出すことを急がないほうがいいと判断したソリッド・スネークはメリルに、今は生き残ることだけを考えろ、と命じる。
■メリルは平常心を無理矢理取り戻し、ここから生きて帰れたら、今話したことをゆっくり考えてみるという。
■メリルはソリッド・スネークに同行するのをやめ、ソリッド・スネークがエメリッヒ博士を保護した後に合流することにする。

POINT
●メリルが、闘いの意味について自問するきっかけとなる場面である。

罪悪感のない殺人　通常、人に暴力を加えたり、人を殺すことは良心が咎めて、罪悪感を感じるものだが、戦争やイデオロギーによって暴力が正当化されている場合、加害者の多くは、加害について罪悪感を持たなくなる。むしろ自分は正義の味方であり、正しいことをしているのだと思い込んでしまう傾向にある。

コンバット・ハイ　過酷な戦闘状態に直面したとき、アドレナリンや様々な神経伝達物質が分泌され、興奮状態となり、我を忘れた状態となること。痛みや疲れを忘れて戦いに集中し、思わぬ力を発揮する場合もある。

鍵(PAL キー)について

■エメリッヒ博士を救出した後に合流するまで鍵（PAL キー）はメリルが持っていることになる。

MISSION

小目標：運搬口を通過し、北にある核弾頭保存棟に向かう。

中目標１：核弾頭保存棟地下２階の研究室にいるハル・エメリッヒを保護し、メタルギア・レックスの核発射をくい止める方法、もしくは破壊方法を聞く。

中目標２：メリルから鍵（PAL コード）を受け取ること。

大目標１：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

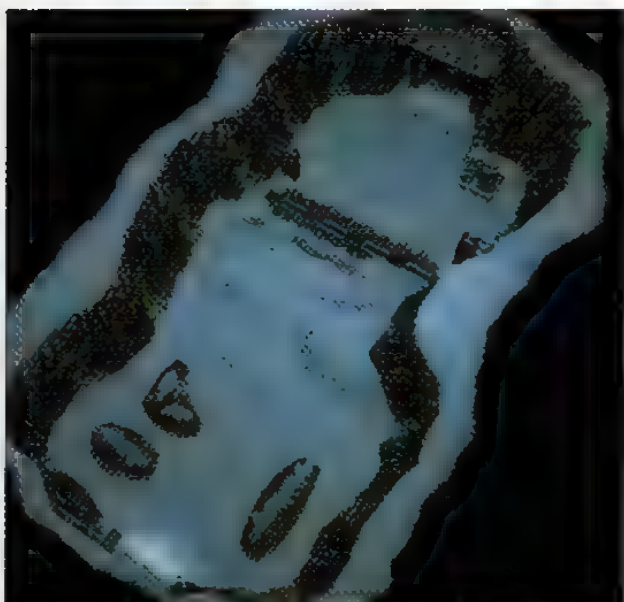
運搬口の扉に関する無線会話

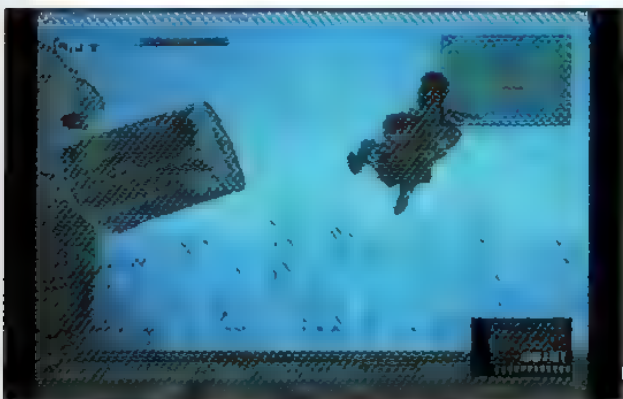
■運搬口へ向かう途中のソリッド・スネークにメリルから無線連絡が入る。メリルは運搬口の扉のロックを解除しておいてくれたことを告げる。

■運搬口には赤外線センサーが配置してあり、感知されると毒ガスが噴出する仕掛けとなっていることをメリルは告げる。

■メリルは気が変わり、おとなしく待っていることをやめるとソリッド・スネークに伝える。自分が本当に軍人としての道を進むべきなのか、闘いのなかで答えを見つけてみることにしたのだ。

■メリルはソリッド・スネークの警告を無視して核弾頭保存棟へと向かう。

AREA 07
渓谷
Canyon

ディープスロートとの無線会話

■ソリッド・スネークが運搬口を通過すると、そこは雪の積もった渓谷となっている。

■正体のわからない男から無線連絡が入り、前方にクレイモア地雷がセットされているので地雷探知機を使えとソリッド・スネークにアドバイスをする。
■ソリッド・スネークが「あんたは、誰だ？」と問うと、正体不明の男は「ディープ・スロートとでも名乗っておこう」と答える。
■ソリッド・スネークは「ウォーターゲートの内部告発者か？」と尋ねる。
■ソリッド・スネークは、無線がバースト通信ではないことから、ディープ・スロートが近くにいるのではないかと推測する。
■ディープ・スロートは、ソリッド・スネークの前方にM1戦車が待ち伏せしていることも告げる。

POINT
●潜水艦内の者との無線通信はバースト通信で行っているということが、メイ・リンとの会話からわかっている。逆に通常通信の者は近くにいると予想される。

クレイモア地雷　米軍で使用されている対人地雷。直径1.2ミリの鉄球が700個飛翔し、敵を殺傷する。

ディープ・スロート　ウォーターゲート事件をスクープしたワシントン・ポスト紙の記者に、事件に関する内部情報を提供した人物が名乗った偽名。これ以降、内部告発者の代名詞となる。なお、ウォーターゲート事件でディープ・スロートが誰だったのかは未だに公表されていない。

ウォーターゲート事件　1972年、大統領選挙の最中の6月17日に、ワシントンD.C.のウォーターゲートビルにある民主党本部に盗聴器を仕掛けようとした5人組が逮捕される事件が起きた。その後、この事件の犯人のなかに共和党のニクソン大統領とつながりのある人物がいることが判明する。事件が解明されていく過程で、選挙のための秘密献金や不正な政府資金の流用などがあり、大統領自身が事件のもみ消し工作を行っていたことも明らかになっていく。このスキャンダルでニクソンは、1974年、アメリカ史上初めて任期中の辞任に追い込まれることになった

M1戦車　アメリカ陸軍の主力戦車。1991年の湾岸戦争で初めて実戦に使用された。主砲には、51口径105ミリ劣化ウラン弾を装備する。また、装甲には劣化ウランを含んだ複合装甲が使用されていて、敵弾に被弾しても貫通しにくくなっている。

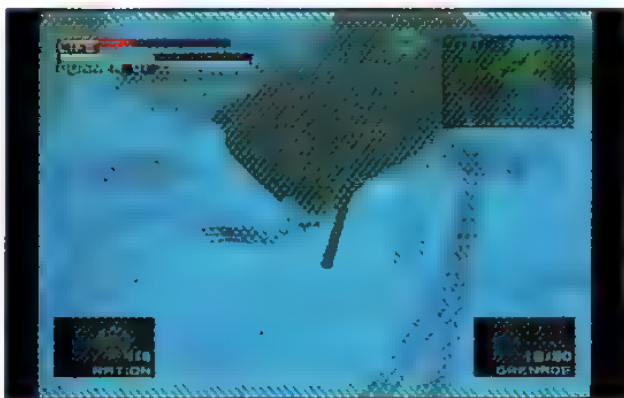
バルカン・レイブン登場

■ソリッド・スネークが渓谷を前進していくと、ディープ・スロートの言ったとおり、M1戦車が待ち受けている。
■戦車のハッチからは、額に大鳥（レイブン）の痣のある男が上半身を覗かせている。彼の傍らにカラスが舞い降りる。

■額に大鳥の痣のある男は「ここはレイブンの縄張りだ……アラスカに蛇は似合わん……。迷い込んだとしても、見逃すわけにはいかん」と宣言し、ソリッド・スネークに対して砲弾を撃ち来む。

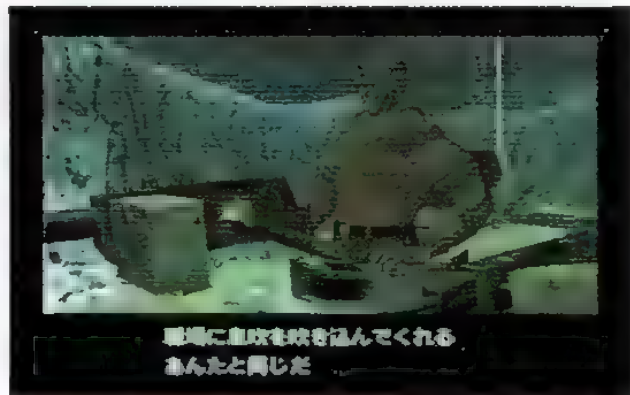
POINT
●BRIEFINGで、ソリッド・スネークは、FOX HOUND部隊のメンバーの写真を見ている。額に大鳥の痣がある男は、巨漢のシャーマン、バルカン・レイブンであることがわかる。

M1戦車との戦闘

■ソリッド・スネークとバルカン・レイブンの乗り込むM1戦車との戦闘が始まる。

セキュリティ・レベル３の鍵を入手

■戦車の動きを止めることに成功したソリッド・スネークは、戦車兵から、核兵器保存棟の扉を開けるセキュリティー・レベル３の鍵を手に入れる。

M１戦車戦後

■ソリッド・スネークは核兵器保存棟へと入っていく。
■戦車のなかではバルカン・レイブンが生きていて無線機で「ボス、これでいいのか？　みすみすカードをくれてやったようなものだ」と話す。
■ボスと呼ばれた男の声が「ああ、まだ奴は泳がせておけ」と答える。

■バルカン・レイブンは、ボスに、ソリッド・スネークを甘く見ないほうがいい、と警告する。ボスと同じように戦場に息吹を吹き込んでくれる存在だとも言う。さらに「さすがにあんたの……」と言いかけたとき、リボルバー・オセロットが無線に割り込む。
■バルカン・レイブンはリボルバー・オセロットをイワン（旧ソ連）の大将と呼び、リボルバー・オセロットはバルカン・レイブンを魔術師（シャーマン）と呼ぶ。
■バルカン・レイブンは「ネイティブ・アメリカンのスー族の『スー』は蛇（スネーク）を意味する……蛇は恐れられている生き物だ」と語る。
■リボルバー・オセロットは自分がソリッド・スネークをしとめることを宣言する。
■バルカン・レイブンも、自分が再びリキッド・スネークと戦うことになることを予言する。

POINT

●リキッド・スネークの指示によって、バルカン・レイブンは、ソリッド・スネークにわざと負けたらしいということがわかる。しかし、だとしたら、その目的は一体何なのであろう？
●バルカン・レイブンは「さすがにあんたの……」と言うが、続けて言おうとした言葉は何であろうか？　ここまでに、リキッド・スネークとソリッド・スネークは「双子」あるいは「兄弟」かもしれない、と思われているが、定かではない。ソリッド・スネークは「直接会って確かめる」と言っていたが……。
●リボルバー・オセロットにとっても、バルカン・レイブンにとっても、ソリッド・スネークは、特別に闘う意欲をかきたてられる存在のようだ。これは一体、何故なのだろうか？

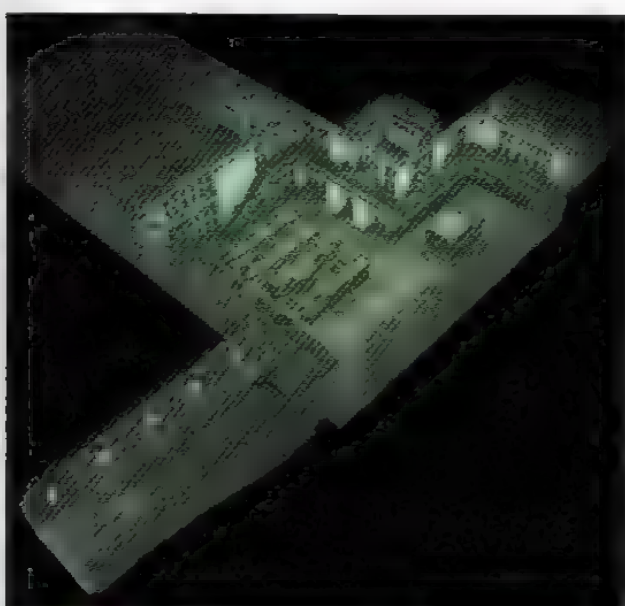
イワン　ロシア人の男性で最もポピュラーな名前。単にロシア人男性を指してイワンと呼ぶこともある。

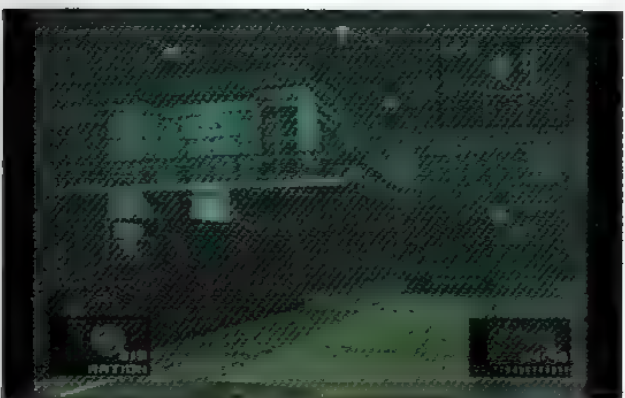
シャーマン　霊的な存在と交わる能力をもって治療・予言・悪魔払いなどをする人。世界中の伝統的な社会のなかに、このような存在が見られる。

ネイティブ・アメリカン　1492年のコロンブスによるアメリカ大陸発見以前から、アメリカに暮らしていた民族のこと。彼らは２万年前の氷河期にベーリング陸橋をわたってアジアから移り住んだモンゴロイドである。自然との調和のとれた伝統的な生活形態を持つ。

スー族　ネイティブ・アメリカンのなかの一部族。サウスダコタ州を中心として生活する。1868年に入植者との間に、ミズーリ川以西の地は永久にスー族の保留地であるとの「ララミー協定」を結んだが、この協定は守られず、1887年には「一般土地割り当て法（ドーズ法）」が制定され、入植者たちに土地を奪われることとなった。

ゲノム兵（ガスマスク装備）
NBC Warfare Troop

AREA 08
核保存棟1F
Nuke Building 1F

核保存棟潜入後の無線会話

■核弾頭保存庫に入っていったソリッド・スネークは、キャンベルとナオミから無線連絡を受ける。この会話から以下のことがわかる。
■ナオミはナノマシンを使って、ソリッド・スネークに武器を使えないようにした。
■武器が使えないのは、そこが廃棄核弾頭の保存庫だからである。
■ここに積まれている箱が全て廃棄核弾頭である。
■ベイカー社長の言ったとおり、ずさんな管理である。
■キャンベルは、ずさんな管理の理由を、費用や人員が常に限られているからだと言う。
■キャンベルは、そのあたりの実情はナスターシャ・ロマネンコ（以下ナスターシャ）が詳しいはずだと言う。ナスターシャの無線周波数は141.52。
■ナオミは、もし核弾頭が壊れてプルトニウムが漏れ出したら、大変なことになるという。

POINT
●ナノマシンは、ソリッド・スネークの装備や身体までをもコントロールできることがわかる。ナノマシンはBRIEFING時に潜水艦内でナオミが注射したということを覚えておこう。
●エメリッヒ博士の保護に向かっていることを忘れないように。エメリッヒ博士の居場所はベイカー社長とメリルから聞いているはずだ。

核弾頭が壊れたら　核兵器は、電源を切って、安全装置を解除しても、多量の高性能火薬がプルトニウムを包む構造に変わりはない。もしその火薬が爆発すれば、大規模な放射能汚染事故となってしまう。

ナスターシャ・ロマネンコ
Nastasha Romanenko
年齢：30代
出身：ウクライナ共和国（旧ソ連）
身長：171センチ
フリーの女性軍事アナリスト。核や兵器の専門家として無線でソリッド・スネークをサポートする。子供の頃、チェルノブイリ原子力発電所の事故で被曝。除去作業をしていた両親を失った後、アメリカに渡る。現在も放射線障害に苦しみ、治療を受ける日々が続くが、ガン診断がされていない為、満足な医療手当などは支給されていない。放射能被曝は「国境や世代を超えた目に見えない戦争である」と核兵器を心から憎み、核兵器廃絶を唱える。DIA（米国国防総省国防情報局）担当官を経て、NSA（国家安全保障局）にも身を置き、数々の国家機密に触れてきたが、冷戦後は職を失った多くの軍事アナリストと同じく役割を失い退局。フリーの軍事評論家となる。その後、各種情報専門誌、米海軍情報誌などに執筆。1996年には、非核世界へ向けての現実的な方策を提言したキャンベラ委員会にアドバイザーとして参加している。

MISSION
小目標：地下2階へ向かう。
中目標1：地下2階の研究室にいるハル・エメリッヒを保護し、メタルギア・レックスの核発射をくい止める方法、もしくは破壊方法を聞く。
中目標2：メリルから鍵（PALコード）を受け取る。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

Nuclear fission

核エネルギーはなぜ危険か？

もし核物質が流出したら大変なことになる……。我々は漠然と、こうした危機感、不安感を持ってはいるが、それでは果たして、核とは何か？　原子力とは何か？　その危険性はどこにある？　と問われても、実はよくわからなかったりもする。ここではまず、基礎的な核エネルギーについての知識をまとめておこう。

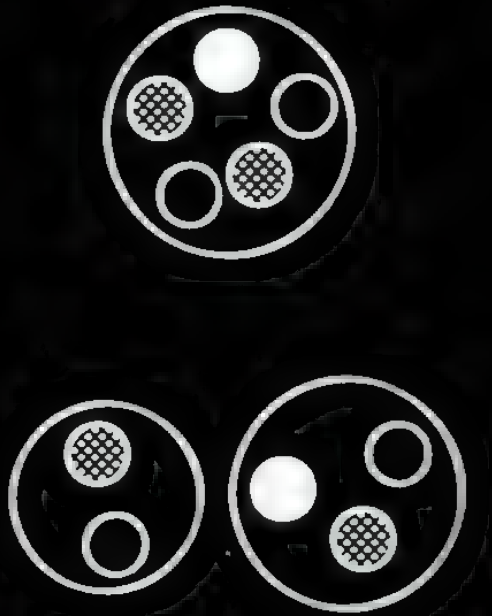
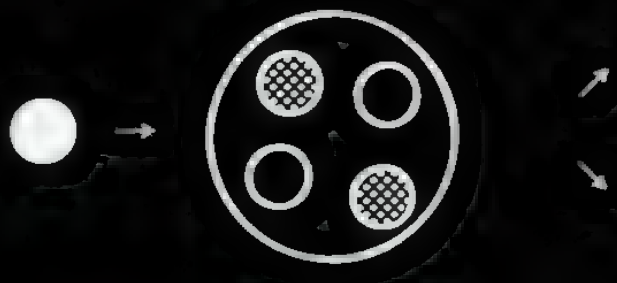
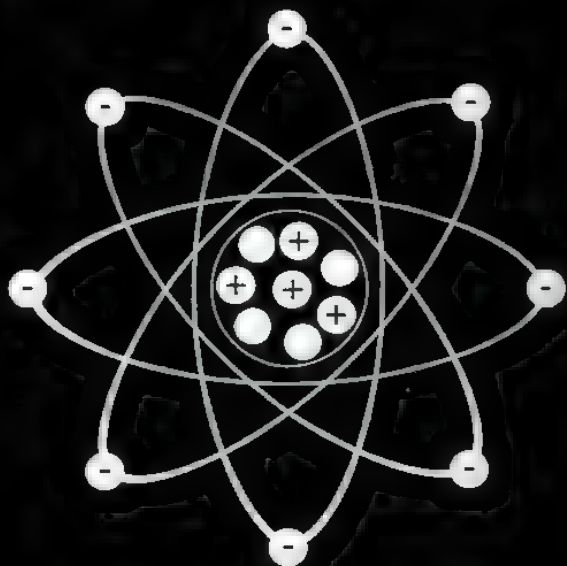
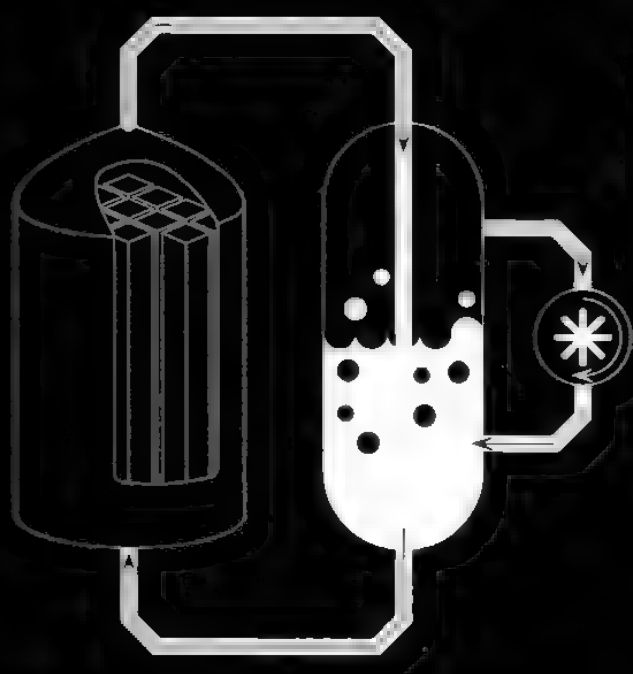
原子

●原子とは、物質を構成している極小の単位である微粒子のこと。大きさは約1億分の1センチメートル。
●原子の中心には原子核がある。大きさは約1兆分の1センチメートル。
●原子核はプラスの電荷を帯びた陽子と電荷を持たない中性子が結合してできている。
●陽子と中性子が結合しているエネルギーのことを結合エネルギーという。
●原子核の周囲にはマイナスの電荷を帯びた電子が周っている。
●原子の種類は、原子が持っている陽子や中性子の数によって、区別される。
●陽子や中性子の数が異なるので、原子の種類によって、原子核の結合エネルギーは異なる。

EXPLANATORY

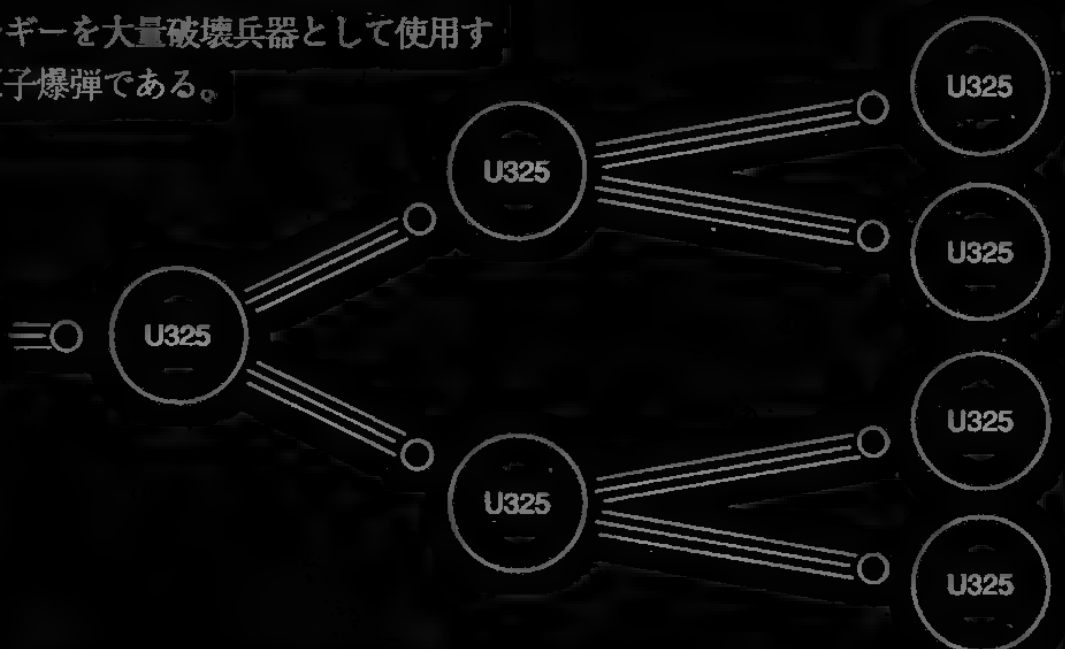
●同一の原子からなる物質を元素と呼ぶ。元素には、酸素（O）、水素（H）、鉄（Fe）、アルミニウム（Al）、ウラン（U）など100個ほどの種類がある。
●原子は化学的な方法では、それ以上細分化できない。また、別の物質に変化することもできない。

核反応

●原子核と様々な粒子が衝突して、原子核自体が変化する反応を核反応という。
●原子核の結合エネルギーの低い元素は物質として不安定であり、核反応を起こして結合エネルギーの高い別の元素に変化しやすい。
●核反応によって結合エネルギーの小さい核から大きい核に変化すると、そこに結合エネルギーの差が生じ、放出される。これが原子力エネルギーである。
●1個の核分裂の際に発生するエネルギーは、約200MeV。1個の化学反応で生じるエネルギーの1億倍もの大きなエネルギーが発生する。
●ウランなどの放射性物質は自然界にあっても、自発的に核反応を起こしている。

原子力発電

●核分裂で発生したエネルギーで水を温め、発生した蒸気でタービンを回して発電するのが、原子力発電である。

核連鎖反応

●ウランやプルトニウムを火薬の力で瞬間的に中性子と合体させて核反応を連鎖して起こさせ、このとき発生する爆発的な原子力エネルギーを大量破壊兵器として使用するのが原子爆弾である。

放射能

●放射能とは核反応の際に発生する放射線の強さのことである。

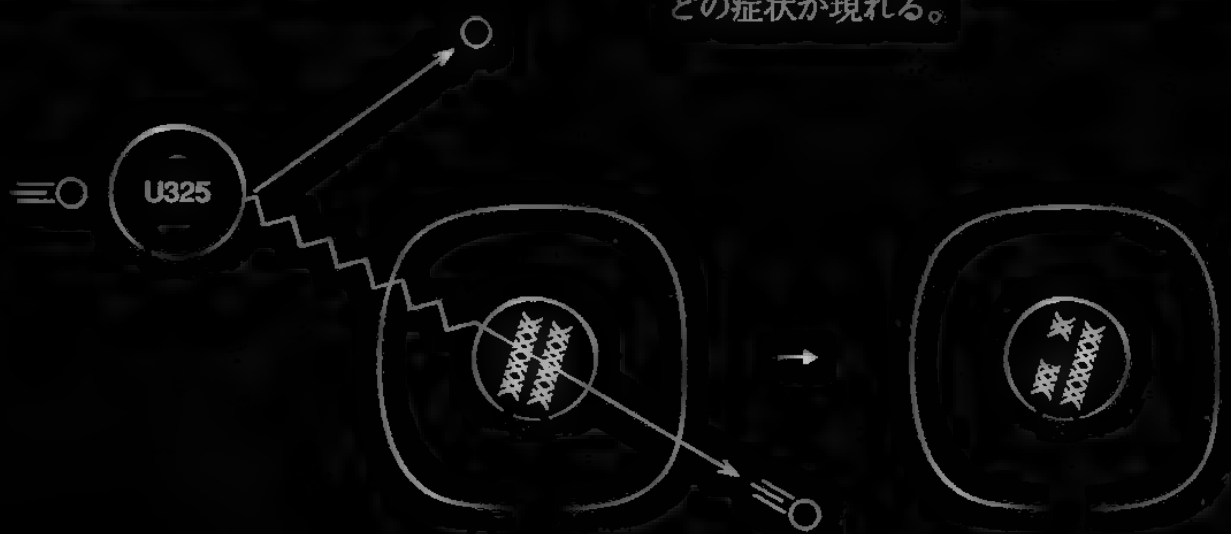
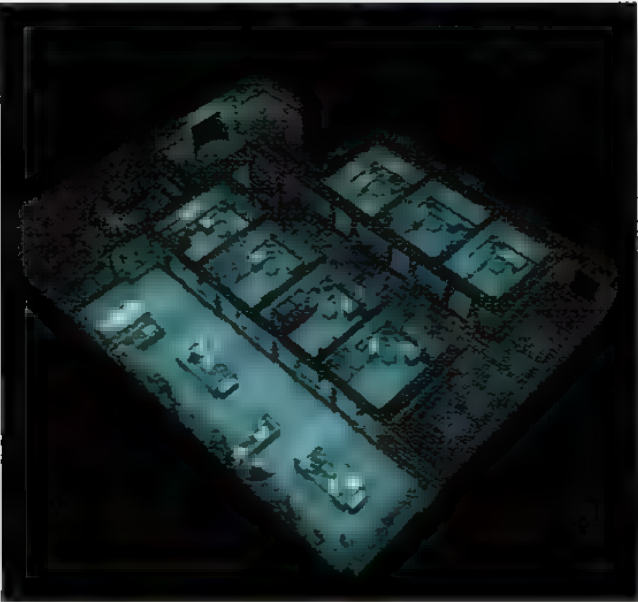
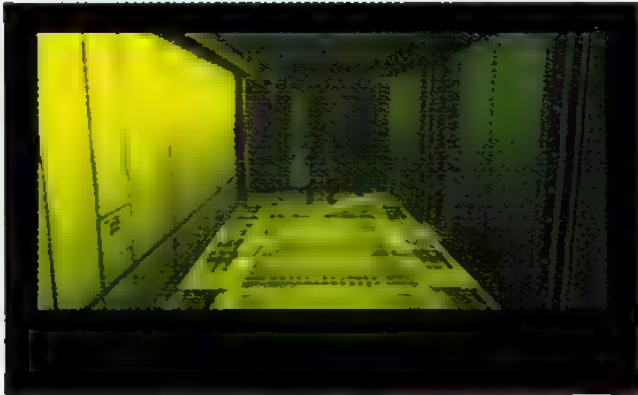
●放射線とは核反応の際に放出され、空間を飛び交う素粒子（電子、陽子、中性子など）のことである。

●放射線は生物の身体を通過することができる。

●放射線が生物の身体を通過すると、細胞内の DNA に傷がついてしまう。

●傷がついて異常を起こした遺伝子が細胞分裂すると身体に異常細胞が増え、生体にさまざまな障害が起きる。

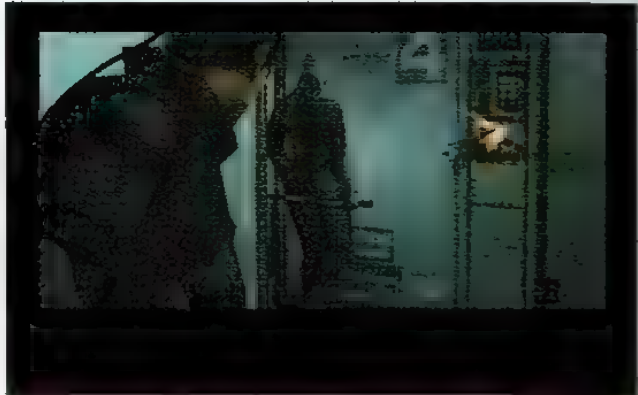
●特に細胞分裂の盛んな骨髄の造血細胞、生殖器官、腸管、皮膚、毛髪細胞は影響を受けやすい。

●放射線を浴びると、脱毛、消化管障害（下痢）、皮膚の炎症、造血機能障害（白血病）、悪性潰瘍、免疫力の低下、胎児への影響などの症状が現れる。

AREA 09
核保存棟B2
Nuke Building B2

ディープスロートからの警告
■エメリッヒ博士がいるはずの核弾頭保存棟地下２階に来たソリッド・スネークは、ディープ・スロートから無線連絡を受け、このフロアに関して以下の情報を得る。
■地下２階を先に進む廊下にはガスが充満しており床には高圧電流が流れている。

■ここを通過するには北西の壁にある高圧電流のスイッチを破壊しなければならない。
■高圧電流のスイッチを破壊するにはリモコン・ミサイルを使えばいい。

MISSION
小目標：高圧電流のスイッチを破壊し、地下２階の研究室を探す。
中目標１：地下２階の研究室にいるハル・エメリッヒを保護し、メタルギア・レックスの核発射をくい止める方法、もしくは破壊方法を聞く。
中目標２：メリルから鍵（PAL コード）を受け取る。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

AREA 10
核保存棟B2廊下
Laboratory Hall

ゲノム兵達の死体
■核保存棟地下２階のフロア奥の廊下までやってきたソリッド・スネークは、いくつもの無残なゲノム兵の死体を目撃する。

■廊下の先では今まさにゲノム兵が抵抗むなしく忍者に惨殺されているところであった。忍者は廊下の先の部屋へと入っていく。

AREA 11
研究室
Laboratory

忍者との対峙
■ソリッド・スネークが忍者を追って部屋に入ると、忍者は「俺の友は何処だ？」と、部屋の隅へ白衣の男を追い詰めているところである。

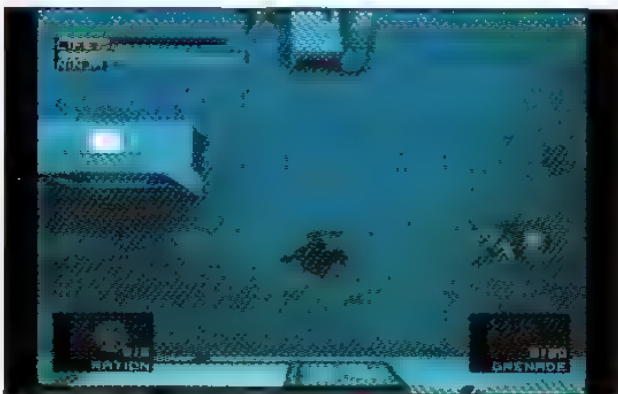
俺の友はどこだ？

■ソリッド・スネークが研究室にやってきたことに気付いた忍者はゆっくりと振り向く。忍者はソリッド・スネークを「待っていた」と言う。

待っていたぞ スネーク！

■正体を問うソリッド・スネークに忍者は「敵でも味方でもない。そういうくだらない関係を超越した世界から帰ってきた……」「ふたりきりで勝負をつけたい」「ずっと待ち望んでいた。ただお前との一時を楽しみたい」「決着をつける為にあの世から戻ってきた」と答える。
■「恨みか？」というソリッド・スネークの問いに「そんな陳腐な感情ではない」と答える忍者。忍者は「お前との生死をかけた闘い、そこにのみ快楽がある」「お前を殺す事、お前に殺される事……どちらも同じだ」と言葉を続ける。
■エメリッヒ博士はこの隙にロッカーのなかに隠れる。
■「さあ、俺を感じさせてくれ！　俺に生きる実感をくれ！」と叫ぶ忍者。

POINT
●忍者は「俺の友は何処だ？」と言っている。ソリッド・スネークが友人であるとでもいうのであろうか？

忍者との戦闘
■ソリッド・スネークと忍者の戦闘が始まる。武器を使用せずに闘うとよい。

忍者の逃亡
■ソリッド・スネークとの格闘戦の末、倒れる忍者。黙ってそれを見下ろすソリッド・スネーク。
■忍者はゆっくりと立ち上がり「思い出したか？　この俺を？」と問う。
■ソリッド・スネークは、その問いにハッとし、「まさか？　……ザンジバーランドで死んだはず」とつぶやく。
■そのとき、忍者は急に苦しみ始める。ソリッド・スネークは「またあの症状」かと疑うが、忍者は「ク、クスリがっあああああ！」「……俺が消える !!」と叫び、一瞬の静寂の後、再び獣のような咆哮をあげると、姿を消す。

クスリがぁ！

POINT
●ザンジバーランドで死んだ人物と言えば……。「ザンジバーランド騒乱」のページ（→P023）を参照してほしい。
●「またあの症状」とは、DARPA局長とベイカー社長の心臓発作らしき症状のことを言っているのだろう。

忍者逃亡後の無線会話
■忍者が姿を消すと、ソリッド・スネークはキャンベルとナオミに無線連絡を入れる。
■ソリッド・スネークは、忍者の正体はグレイ・フォックスだとキャンベルに伝える。
■グレイ・フォックスはザンジバーランドでソリッド・スネーク自身によって殺されたはずだと言うキャンベル。
■しかしナオミが、グレイ・フォックスが生きていたことを語り始める。

POINT
●何がソリッド・スネークに、これほどまで強く、忍者がグレイ・フォックスであることを確信させたのだろうか？　ソリッド・

スネークとグレイ・フォックスの過去に、何があったのだろうか？

グレイ・フォックスについて

■ナオミがFOX HOUNDのメディカルスタッフになる前に、初期の遺伝子治療の実験体にされた兵士がいた。
■実験はナオミの前任者で、遺伝子治療の導入者であるクラーク博士が行った。
■実験体にはザンジバーランド陥落のときに回収された隊員が選ばれた。それがグレイ・フォックスだった。
■グレイ・フォックスは死亡していたが、無理矢理蘇生させられ、強化骨格と麻薬づけにされ、4年間実験が続いた。
■クラーク博士は2年前に研究所の爆発で亡くなった。
■その後、グレイ・フォックスは事故死したという記録がある。
■ナオミが、ここまで、これらのことを黙っていたのは、機密事項だったからである。
■ソリッド・スネークは、忍者が正常な意識を無くして戦闘意識のみで生きており、ソリッド・スネークとの決着をつけようとしているのではないかと考える。

POINT
●ベイカー社長死後の会話時にソリッド・スネークが「隠し事はなしだ」と念を押した上でも、ナオミは、忍者のことを黙っていた。しかしここでは、ナオミの口から忍者の正体が明かされる。ソリッド・スネークとしては、キャンベルとナオミに対する不信感の募る場面である。
●麻薬づけにされていたということから、忍者がソリッド・スネークの前で見せた異常な行動は、薬物の禁断症状だったことが推測される。
●ベイカー社長が忍者について「FOX HOUNDの暗部」と語ったことの意味のわかる場面である。
●忍者について語るナオミの口調からは怒りが感じられる。誰に向けた怒りなのだろうか？

強化骨格　外観だけでなく、骨格レベルの人体組織からサイボーグ化されている身体。

エメリッヒ博士救出

■ソリッド・スネークは白衣の男に声をかけ、メタルギア・レックス・レックスの開発チーフ、ハル・エメリッヒ博士であることを確認する。

メタルギア・レックスの開発目的について

■ソリッド・スネークはメタルギア・レックスの真の開発目的をエメリッヒ博士に尋ねはじめる。
■エメリッヒ博士は、メタルギア・レックスを移動可能なTMD（戦域ミサイル防衛）、つまり、核ミサイルを撃墜する、あくまでディフェンス用の武器として開発していたつもりであった。
■ソリッド・スネークは、エメリッヒ博士の言葉を嘘だと考える。今回のメタルギアが単なる核搭載歩行戦車ではないことが、わかっているからである。
■エメリッヒ博士は、テロリストたちはTMDのミサイルモジュールを利用して、廃棄核弾頭を撃ちだそうとしているのではないかと考える。
■ソリッド・スネークが、この基地で行われていた演習は、はじめからメタルギア・レックスによる模擬核弾頭発射が目的だったことを告げると、エメリッヒ博士はショックを受ける。エメリッヒ博士はメタルギア・レックスに核が搭載されていることを本当に知らなかったようだ。
■メタルギア・レックスの武装は、エメリッヒ博士とは別の部署でつくられていた。本体への組み込みはベイカー社長が直接指揮をとっていた。
■エメリッヒ博士は、メタルギア・レックスにTMDのミサイルモジュール、バルカン砲、レーザー、レールガンユニットがあるということは知っていた。
■ソリッド・スネークはレールガンについてエメリッヒ博士に尋ねる。
■レールガンは磁場を使って、超高速の弾丸を撃ち出す兵器である。SDIで一度中止となった計画だが、リバモア国立研究所とアームズ・テック社が共同開発して小型化に成功した。
■エメリッヒ博士は、メタルギア・レックスのTMD用のミサイルモジュールが、もともと核ミサイルの発射用だったのではと考える。
■だが、ソリッド・スネークは、それだけなら、これまでにも十分な演習データがあるはずだと考える。
■エメリッヒ博士は、ここであることに思い当たる。
■メタルギア・レックスの共同開発元であるリバモア研究所では、新しい核兵器をつくるプロジェクトも行われていたというのである。
■リバモア研究所ではノバやニフといったレーザー核融合実験装置とスパコンを使用した仮想実験室で、新型核兵器が開発されていたという。
■もし、そこで新型核兵器が開発されていたとすれば、仮想実験室でのデータだけではなく、実際の発射データが必要となる。
■エメリッヒ博士の研究所には、新型核兵器開発のためのスパコンの一部がある。これらを繋ぐと、仮想空間での新型核兵器の

実験ができるが、それはあくまでも理論上のものでしかないという。

POINT
●今回のメタルギアが単なる核搭載歩行戦車ではないことをソリッド・スネークが知っているのは、ベイカー社長が、メタルギアそれ自体は既存技術であると認めた上で、「アレ」について語りかけたからである。「アレ」とは何なのかが、ここでまた重要な問題となってくる。
●この基地で行われていた演習が、はじめからメタルギアによる模擬核弾頭発射が目的だったことをソリッド・スネークが知っているのは、メリルの証言があったから。

TMD　冷戦後のアメリカでは、大陸間弾道ミサイルによる攻撃の脅威が軽減した。だが、イラン・イラク戦争や湾岸戦争では、数多くのスカッドミサイルが用いられたことから、これらの中・短距離弾道ミサイル攻撃に対する同盟国の地域防空の重要性が増してきた。このため、湾岸戦争後、中・短距離弾道ミサイルを迎撃するための地上発射型のミサイル・システムがTMD（戦域ミサイル防衛）として計画された。2001年から配備が開始されている。

ミサイルモジュール　ミサイル発射のために使用されるユニット部分。

バルカン砲　多数の銃身を束ねて回転させ、高い発射速度数を得る方式の兵器。1946年に開発が開始され、1950年代後半、F104戦闘機に初めて搭載された。以後、アメリカ製戦闘・攻撃機に標準的に装備されている。

レーザー　単波長で位相のそろった光。減衰、拡散しにくい強い光である。光通信、ホログラフィー、手術用のメス、金属の切断などに利用される。

レールガン　二本のレールの間に電流を流し、電磁力を発生させることで、レールに挟んだ弾丸を射出する仕組み。実際に、電磁力で物体を加速させる技術はすでに確立されているが、兵器として実用化するのに十分な威力は得られていない。

SDI　1980年代にアメリカが着手した、戦略防衛構想のこと。核弾頭を使わずに、敵国の大陸間弾道ミサイルを迎撃することを目的としていた。宇宙空間に配備するレーザー、中性子粒子ビーム兵器、レールガンなどによる各種の防衛システムが研究され、スターウォーズ計画とも呼ばれたが、実現するには莫大な予算が必要であった。SDIはソ連に、アメリカとの軍備競争を諦めさせるきっかけとなり、東西冷戦が終了する結果となった。そのため、SDIそのものの必要性も薄くなり、計画は中止に。

リバモア国立研究所　カリフォルニア州リバモア市にある、核兵器の開発を目的とした研究所。1952年に設立された。

ノバ　リバモア研究所内にすでにあるレーザー施設。

ニフ　リバモア研究所内に2008年に完成予定のレーザー核融合実験施設。

レーザー核融合　海水から取得できる重水素に、強いレーザーのエネルギーを照射して、核融合を起こす方法。この技術が実用化されれば、放射能なしで核エネルギーを得ることができるようになる。
核融合を利用した核爆弾を水爆といい、核分裂を利用した核爆弾を原爆というが、これまでは、核融合を発生させるには、核分裂による爆発エネルギーが必要とされていたため、純粋な水爆というものは存在しなかった。レーザー核融合を使用すれば、核分裂を利用しない純粋な水爆が開発できるようになる。

仮想実験室　現在では、長年にわたる多数の核爆発実験データと、スーパーコンピューターの導入によるコンピューターシミュレーションで、核実験を行わなくても核兵器の管理や改良、開発が可能となっている。

エメリッヒ博士自身について

■エメリッヒ博士は、自分の祖父と父親のことを語り始める。エメリッヒ博士の祖父は、マンハッタン計画に参加していたという。また、父親は1945年8月6日に生まれていた。ヒロシマに原爆が投下された日である。
■エメリッヒ博士は、親子三代にわたって核兵器に苦しめられるという家系の運命を呪う。
■エメリッヒ博士は「科学は人の生活を助ける」と信じて研究をしてきたのに、新型核兵器の開発に利用されてしまったことを悔やむ。

マンハッタン計画　第二次世界大戦中の1942年に、アメリカのルーズベルト大統領は、戦争に勝利するには、ナチス・ドイツより先に原子爆弾の開発に成功することが必要だと考え、J・ロバート・オッペンハイマーを中心とする科学者たちに原子爆弾の開発を命じた。この「マンハッタン計画」により、世界最初の核実験が、ドイツ降伏後の1945年7月16日に成功した。そのわずか21日後の8月6日に、ヒロシマに世界最初の核爆弾が投下された。

PALについて

■エメリッヒ博士は、メタルギア・レックスは現在、通信塔の遥か北の地下整備基地にあると言う。
■また、起爆コード（PALコード／パス

ワード）を解除するシステムは、地下整備基地の司令室にあると思われる。
■最初から発射実験が仕組まれていたとすると、弾道プログラムはすでに済んでいるはずであると予測される。
■この数時間エメリッヒ博士は呼ばれていない。つまり核の発射は準備完了であるということのようだ。
■ソリッド・スネークは、起爆コード（PAL／パスワード）解除用の鍵（PALキー）を持っているメリルと合流することにする。

エメリッヒ博士との会話
■エメリッヒ博士は、ソリッド・スネークを案内することを申し出る。だが、ソリッド・スネークは、これを断る。必要なのは、エメリッヒ博士自身ではなく、エメリッヒ博士の知識だけであるからだ。
■エメリッヒ博士は、どこかに隠れて、情報だけをソリッド・スネークに提供することになる。
■エメリッヒ博士は、忍者と同じステルス迷彩技術を使ったジャケットを着ることにする。FOX HOUND に支給されるはずだったものである。

ステルス迷彩　アームズ・テック社が開発したとされる新型の迷彩技術。リアルタイムで光学的屈曲処理を行うことにより対象物を周囲の風景に同化させ、視認性を極限まで低めることを可能としたとされる。

メリルとの無線会話
■ソリッド・スネークはメリルに無線連絡を入れ、エメリッヒ博士を保護したことを伝え、合流しようとする。だが、その時メリルは敵兵に発見されたらしく、銃声とともに音声が途絶える。

メリルについて
■エメリッヒ博士は、メリルとの無線中に、音楽のようなものが聞こえたことをソリッド・スネークに指摘する。
■エメリッヒ博士は、メリルについて、テロリストと同じ緑の戦闘服を着ていたこと、魅力的な歩き方をしていたこと、ひとりのときに接触しなければならないだろうことを話す。女がひとりになる場所といえば、ひとつしかないとも言う。

セキュリティ・レベル4の鍵を入手
■エメリッヒ博士はソリッド・スネークにセキュリティー・レベル4の扉が開くカードキーを渡す。

■ソリッド・スネークは、自分が助けた者（DARPA局長／ベイカー社長）が心臓発作で死んだことから、エメリッヒ博士にもそのようなことが起こらないかどうか心配するが、エメリッヒ博士の体調には何も問題がないようである。

エメリッヒ博士自身について
■エメリッヒ博士は自分をオタコンと呼んでくれと言う。オタコンとは、オタク・コンベンションの略である。エメリッヒ博士はジャパニメーション（和製アニメ）が好きなのだった。
■エメリッヒ博士は、世界で最初の二足歩行ロボットを完成させたのも日本人だったと語る。
■エメリッヒ博士が科学者になったのは、核兵器を開発するためではなく、純粋にアニメのようなロボットを開発したかったからであった。
■戦争があるから科学が発展し、科学者の欲があるから殺戮兵器が生まれると、エメリッヒ博士は語る。それに責任を感じたエメリッヒ博士は、今日から殺戮行為には手を貸さないことを決断する。
■エメリッヒ博士の無線の周波数は141.12。ソリッド・スネークがレーションや弾薬を欲しいときには届けることを約束する。
■エメリッヒ博士はステルス迷彩のスイッチを入れて姿を消すと、研究室を出て行く。

オタク・コンベンション　アメリカで行われる、日本製アニメやマンガファン達が集まる国際会議。

ジャパニメーション　ジャパンとアニメーションを合わせた造語で、日本製のアニメ作品のこと。

世界最初の二足歩行ロボット　1973年に早稲田大学理工学部で完成したWABOT-1が、世界最初の二足歩行ロボットである。

MISSION
小目標：メリルと合流し、鍵（PALコード）を受け取ること。
中目標：通信塔の北の地下整備基地に向かうこと。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

Director's Column

加速する次なる核兵器開発競争

Subcritical nuclear weapons test

未臨界核実験の目的とは……？

1997年7月2日、現地時間午前2時、アメリカ合衆国ネバタ州・ネバタ核実験場で、初の未臨界核実験が行なわれた。新聞、テレビなどのマスコミで大きく報道されることはなかったが、この実験は今後の核兵器への影響を考えると、見逃すことのできない注目すべきニュースである。

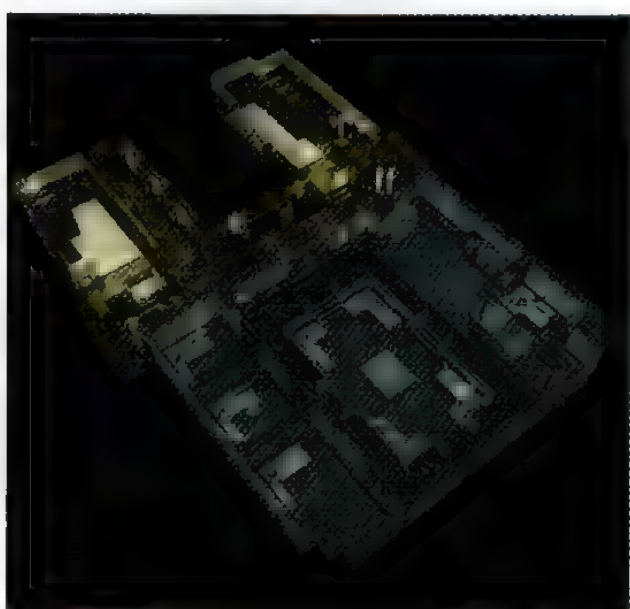
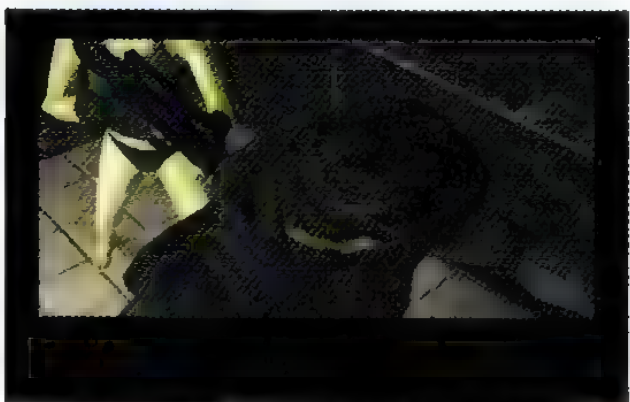
未臨界核実験は、世論のブーイングの最中で行なわれたフランスの地下核実験とは違い、核爆発を起こさずに核兵器の安全性、信頼性を確かめる実験である。核爆発エネルギーを放出しないために、昨年9月に採択されたCTBT（包括的核実験禁止条約）の対象枠には入っていない。未臨界核実験の目的をアメリカ・エネルギー省は、核実験が再開された際に即時に対応できる姿勢を維持しておくため、核実験に関する研究・開発のレベルを温存し、核抑止維持能力を高めるためと発表している。しかしここで危惧されることは、アメリカではレーザー核融合実験施設と超高速スパコンを使いシミュレーションを行ない、容易に新しい核兵器をつくり出すことができることである。

これはアメリカが、これまで行なってきた1000回を超える核実験のデータを持っているからにほかならない。CTBT採択前にフランスや中国が核実験を急いで行なったのも、そのデータがほしいからである。インドをはじめとする核保有国、核保有疑惑国が今回の実験やCTBTのあり方に非難をしている理由はそこにある。現にアメリカではリバモア研究所などで「ニフ」や「ノバ」と呼ばれる巨大な実験装置を使って仮想実験を行なっており、すでに新型兵器が完成しているという噂もある。

まだ詳しくは言えないが、『METAL GEAR SOLID』ではこのあたりの危険性、21世紀の仮想実験で加速する次なる核兵器開発競争をストーリーの主軸に置いている。冷戦終結後、核の脅威はあたかも去ったかのように思われているが、密かにさらに恐ろしい核の脅威が現実化してきているのである。今回の実験の真意は定かではないが「核爆発のない実験であるから安心だ！」と楽観的になるのは非常に愚かなことである。

このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。

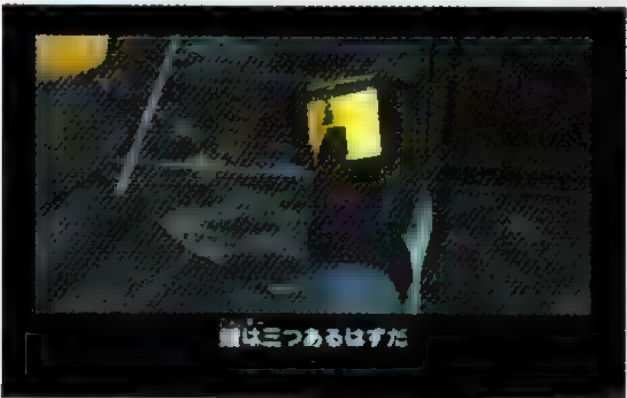
初出：「ハイパープレイステーション」1997年9月号（ソニー・マガジンズ）

AREA 12
核保存棟 B1
Nuke Building B1

メリルとの接触
■核弾頭保存棟地下1階で、メリルらしき兵士を発見し女子トイレへと入るソリッド・スネークだが、再び銃を背後から突きつけられることに。

■メリルは伝説の男が二度も背後を取られることにあきれる。
■ソリッド・スネークは、メリルが男になりきるには無理があると言う。メリルの姿を見て「君がこんなに女らしいとは思わなかった」と発言。
■メリルは、入隊時に異性に興味を抱かないサイコセラピーを受けているので口説いても無駄であるという。
■メリルは自分を偽るのをやめるため、ゲノム兵の振りをするのをやめたという。だが着替えるのは、本当は服に血の臭いがしたからであると告白する。

■ソリッド・スネークは、メリルの肩にあるFOX HOUNDのエムブレムに気付く。メリルは、キャンベルやソリッド・スネークがいた頃のFOX HOUNDが好きだったため、そのペイントタトゥーを入れたのであった。
■旧FOX HOUNDを英雄扱いするメリルだが、戦場に英雄はいないと答えるソリッド・スネーク。
■ソリッド・スネークは自分のことを「戦場でしか自分の意味を見出せない男だ」「誰かの為に闘ったことは一度もない。俺には生きる目標はない。生き甲斐もない」「戦場で死をかいくぐっている時だけだ。生きている事を実感するのは」と説明する。
■メリルはソリッド・スネークの話しを聞き、歴戦の戦士は、人の死を見て生を感じたり、戦争を愛して止まないようなものなのだろうかと感じる。

POINT
●オタコンが「女がひとりになる所って言えば……」と言っていたのは女子トイレのことであった。
●メリルの肩にあるペイント・タトゥーは、旧FOX HOUNDのエンブレムである。アウターヘブン蜂起、ザンジバーランド騒乱の時に使用されていた。現在のFOX HOUNDのエンブレムは別デザインのものとなっている。
●ソリッド・スネークは、キャンベルの頼みで、この任務を引き受けたわけだが「誰かの為に闘ったことは一度もない」と言う。一方で「戦場でしか自分の意味を見出せない男だ」と、キャンベルが最初に言ったことを、半ば認めている。

サイコセラピー　日本語では心理療法にあたる。心理学を応用して精神的な病気や行動的不適応、情緒的不適応などを改善するための手法や処置のこと。

鍵(PALキー)を入手
■ソリッド・スネークはメリルから鍵(PALキー)を受け取る。だが、メリルは鍵(PALキー)を、ひとつしか持っていない。鍵(PALキー)は3つあるはずなのだが、メリルはこれしか預かっていないという。

■残る2つがどこにあるのかと考えをめぐらすソリッド・スネーク。
■メリルは、残る2つの鍵(PALキー)も、きっとどこかにあるはずだと言うが、どこにあるかはわからない。もし鍵(PALキー)が3つ揃わないとなると、メタルギア・レックス本体を破壊するしかないだろうと考える。

メリルとの会話
■メリルはソリッド・スネークに、自分を連れて行くように懇願する。
■足手まといだと言って断るソリッド・スネーク。だが、メリルはもし足手まといになったら、構わず自分を撃ってくれと頼む。
■「無駄な弾は使わない」というソリッド・スネークにメリルは、それなら自分でケリ

をつけるという。

■メリルの夢は軍人になることだったという。メリルの父親はメリルが小さいときに戦争で死んだ。だから軍人になれば死んだ父親の事が理解できると思っていたのであった。

■それで軍人になろうと思ったメリルだったが、本当は自分で自分の生き方を決めるのが怖かっただけということに気付く。

■メリルは、自分を見つめる勇気を持ち、自分が何者であるか、何ができるか、自分が生きてきた人生は何だったのかを確かめたいと語る。

■ソリッド・スネークは装備を整え始め、メリルの持っているデザートイーグルについて尋ねる。メリルはこの口径50アクション・エキスプレスのデザート・イーグルを偶然、武器庫で見つけたという。

■ソーコムピストルもあったが、メリルは使い慣れたデザートイーグルを選んだ。

■メリルは、地上のルートは氷で塞がれているため、北の方角へ向かうには、この階の所長室を抜けていかなくてはならないことを説明するメリル。

POINT

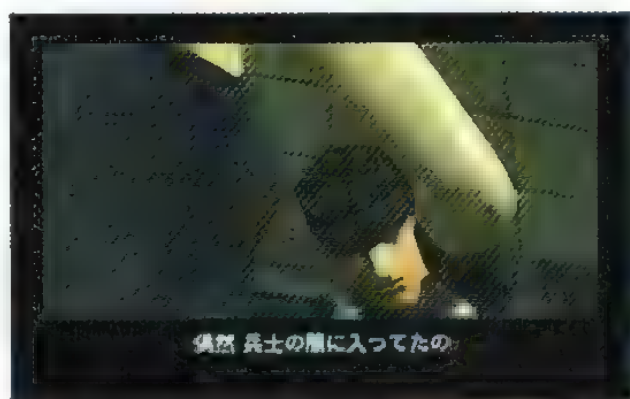
●メリルが軍人になろうと強く思った理由が語られた場面である。

●ソリッド・スネークは、メリルが同行することに対して同意はしていない。だが、結果的に認めるようなカタチになってしまった。

デザートイーグル　通常弾より倍の火薬量のマグナム弾を使用する大型のオートマチック・ハンドガン。デザート・イーグルが登場するまでは、マグナム弾はライフル銃やリボルバー式の拳銃に使用されるものであった。開発したのはイスラエル軍兵器工廠である。

口径50アクション・エキスプレス　デザートイーグルは1980年代中盤からアメリカのマグナムリサーチ社が製造と販売を手がけるようになり、.357マグナム、.44マグナム、口径50アクション・エキスプレスの3種類のバリエーションを持つことになる。口径50アクション・エキスプレスは.357マグナムのおよそ3倍の破壊力を持つ世界最高クラスのハンドガンである。

ソーコムピストル　1990年、合衆国特殊部隊統合軍は、対テロリスト戦を想定した強襲攻撃用ハンドガン、通称ソーコムピストルの開発に着手した。欧米各国のメーカーが開発にしのぎを削った結果、ドイツH&K社のSOCOM Mk23が正式採用された。暑熱地域、寒冷地、砂漠など、いかなる悪条件下でも性能に支障をきたさない耐久性を備えているほか、補助標準装置、サイレンサーなどを状況に応じて着脱可能である。

セキュリティ・レベル5鍵を入手

■メリルはソリッド・スネークにセキュリティ・レベル5の扉が開くカード・キーを渡す。メリルが奪ったゲノム兵の服のなかに入っていたという。

■そのゲノム兵は見かけによらず、結構重要な所を警備していたらしいとわかる。

POINT

●ここで話題になっているのはパンツ一丁にされていた、あの憐れなゲノム兵である。

MISSION

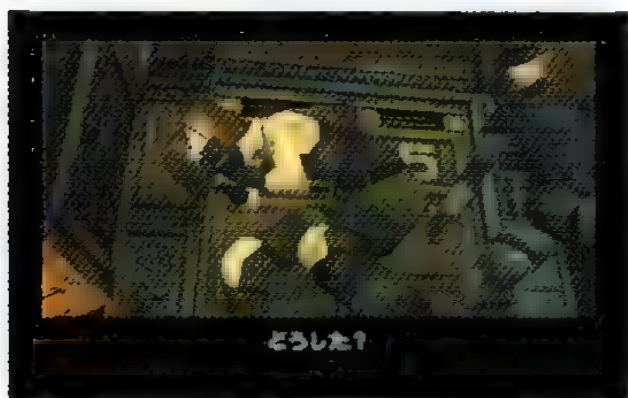
小目標：所長室を通過し、北の方角へ向かうこと。

中目標1：通信塔よりさらに北の地下整備基地に向かうこと。

中目標2：残りの鍵（PALキー）2つを探すこと。

大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

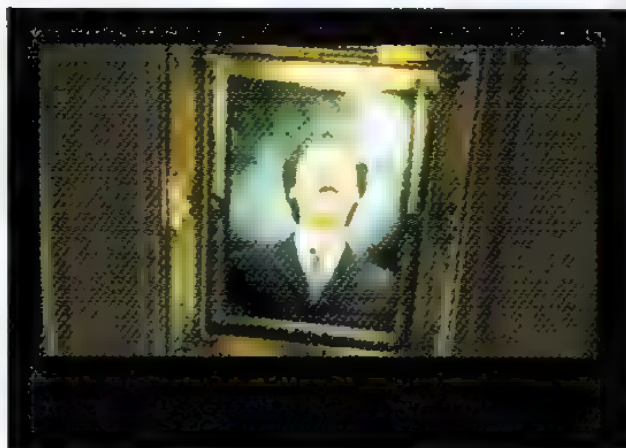
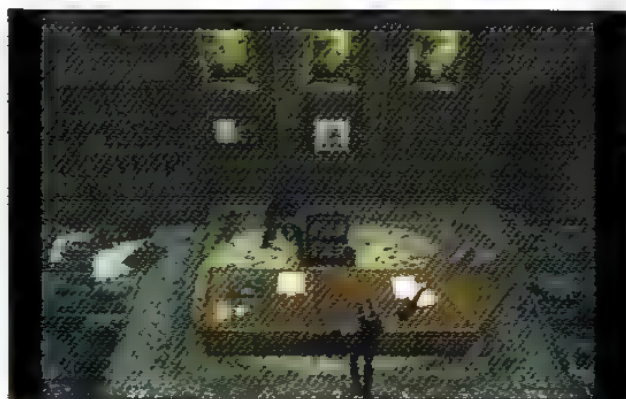
AREA 13
所長室
Commander Room

メリルの異変
■メリルが先導し、所長室へと向かうソリッド・スネーク。その途中奇妙な聖歌のような音が聞こえてくる。
■メリルは突然、頭が痛いと訴えてしゃがみ込んでしまう。メリルを気遣うソリッド・スネークだが、メリルは「大丈夫」と答え、操り人形のように、よろよろと歩く。

■メリルは所長室の扉の前に立ち「どうぞFOX HOUNDの旦那。所長がお待ちよ」と言う。

■ソリッド・スネークが所長室に入ると、遅れてメリルも入ってくる。
■しばらくするとメリルが「スネーク、あたしの事、好き？」と語りかけてくる。だがその手には銃が構えられていて、銃口はソリッド・スネークに向けられる。その背後に一瞬サイコ・マンティスの幻影が見える。

メリル異変後の無線会話
■そのときキャンベルとナオミから無線が入る。
■キャンベルはメリルに対して武器を使わず、気絶させろと指示する。
■ナオミは、メリルをサイコ・マンティスが操っているという。そして、先ほどから聞こえている音は、サイコ・マンティスの洗脳ミュージックなのだと言う。

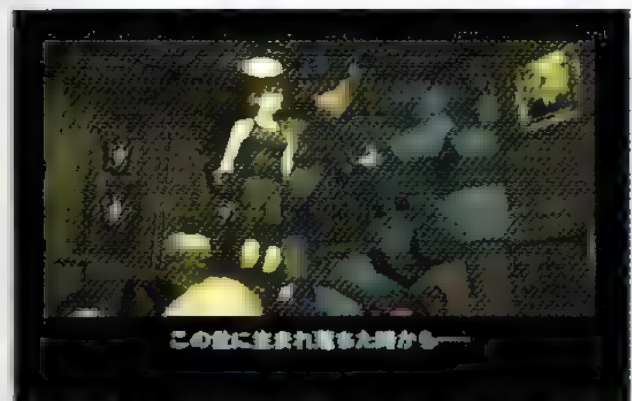
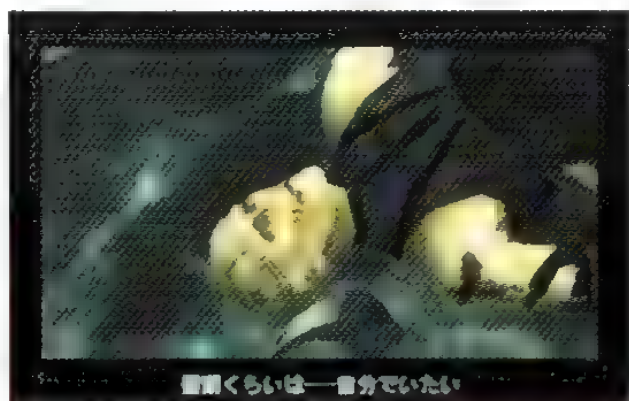
メリルとの闘い
■メリルとソリッド・スネークとの闘いがはじまる。

サイコ・マンティス出現
■ソリッド・スネークがメリルを気絶させると、サイコ・マンティスはステルス迷彩を解除して姿を現す。
■サイコ・マンティスは「世界最高のリーディング能力とサイコキネシス、今からお前に見せてやる」と宣言し、様々な超能力を見せ付ける。

サイコ・マンティスとの戦闘
■「よし、デモンストレーションはこのくらいにしておこう」と言ったサイコ・マンティスは、ソリッド・スネークに対して攻撃をしかけてくる。ソリッド・スネークとサイコ・マンティスの戦闘がはじまる。

サイコ・マンティス戦後の無線会話

■サイコ・マンティスを倒すと、キャンベルとナオミから無線が入る。ソリッド・スネークはメリルが無事であることを伝える。
■サイコ・マンティスが倒れたのなら、メリルの洗脳も解けるはずだと考えるキャンベル。
■ナオミは、なぜメリルを助けようとしたのかとソリッド・スネークに問う。ソリッド・スネークは「目の前で女が死ぬのは見たくない」と答える。
■ナオミは「あなたは人の死なんて気にも止めないんじゃ？」と手厳しくソリッド・スネークを批判するが、キャンベルは「確かに彼は多くの人間を殺してきた。だが殺人鬼ではないよ」と言ってナオミを諭す。
■それに対しソリッド・スネークは「人殺しには違いないさ」と答える。

POINT
●ソリッド・スネークに対する、ナオミの批判的な見方が明らかにされる場面である。

サイコ・マンティスとの会話

■戦闘に敗れ、倒れたマンティスは、ソリッド・スネークに、地下整備基地へ向かうには本棚の裏の隠し扉を通っていくしかないこと、地上ルートは氷河で埋まっているため、通信棟の渡り廊下を通って行かなくてはならないことを教える。
■ソリッド・スネークは、サイコ・マンティスに、なぜそのようなことを教えるのかを問う。
■サイコ・マンティスは、人の心が読めるために、今までに何千もの人々の心にある過去、現在を覗いてきたと言う。
■ソリッド・スネークはサイコ・マンティスのマスクを外す。サイコ・マンティスの素顔が現れる。

■サイコ・マンティスは言葉を続け、どの人間の心の中にも、欲という名の夢、種の保存という名の利己的な理想が、反吐が出るほど詰まっていたと言う。
■「地球上のあらゆる生命は子孫を引き継ぐために生きる。そう設計されている。その方程式が故に争う」とサイコ・マンティスは語る。
■だが、ソリッド・スネークの心の中は違った。むしろ、サイコ・マンティスたちと同じだと言う。過去も未来もなく、この瞬間を生きる、それだけの存在だというのだ。
■サイコ・マンティスが初めて人の心に侵入した相手は、実の父親だった。父親の心の中にはサイコ・マンティスに対する殺意しかなかった。母親が死んだのは彼の出産が原因だったと父親は考えていたのだ。サイコ・マンティスは父親に殺されると思い、村を焼き払った。
■サイコ・マンティスは、ソリッド・スネークの中にも同じトラウマがあることを指摘する。
■サイコ・マンティスは、メリルの心のなかも読んだと言う。そして、メリルの心の中にはソリッド・スネークがいて、その存在が大きくなりつつあると言う。
■サイコ・マンティスは、ソリッド・スネークにマスクを被せてくれと頼む。そのままでは人の思念が入ってくるからである。最後くらいは自分だけの世界にこもりたいのである。

■ソリッド・スネークはサイコ・マンティスにマスクを被せてやる。
■サイコ・マンティスは最後の念力で本棚の後ろの隠し扉を開く。超能力を誰かのためにつかったのは、それが初めてだと言う。サイコ・マンティスは息をひきとる。

POINT
●サイコ・マンティスはソリッド・スネークが自分達、つまりFOX HOUNDのメンバー達と同じだと言う。今後、FOX HOUNDのメンバー達が自分について語る言葉は、そのままソリッド・スネークにも当てはまることだと捉えることができるかもしれない。

種の保存という名の利己的な理想　イギリス人の生物学者、リチャード・ドーキンスは、自著「利己的な遺伝子」のなかで、生物は単に遺伝子の乗り物に過ぎず、生物のあらゆる行動は、遺伝子が自分の複製を、より多く残そうとする利己的なふるまいによって規定されていると説いた。サイコ・マンティスの語る内容は、この「利己的な遺伝子」の考え方に基づいたものだろう。

トラウマ　強い精神的なショックにより心に負った傷のこと。

サイコ・マンティス
Psyco Mantis
年齢：30代
国籍：ロシア
身長：190センチ
元KGB所属の超能力諜報部員。強力なサイコキネシスとリーディング能力を持つ。ソ連崩壊後、職を追われアメリカに渡り、FBIに籍を置く。FBIでサイコメトラーとして幾つかの事件を担当するが、ある連続殺人事件の犯人の精神に没入し、同化してしまう。その結果猟奇殺人を犯してしまい、以降フリーの諜報専門エージェントとして各地を渡り歩いた後、FOX HOUNDにスカウトされる。
今回のテロでは、リーディング能力により、DARPA局長とベイカー社長が知っている核発射暗号を入手しようとする。
人の心を読めるがために人に強い嫌悪感を抱いていることが、サイコ・マンティスをテロ行為に加担させたのだろうか。
「地球上のあらゆる生命は子孫を引き継ぐために生きる。そう設計されている。その方程式が故に争う」という言葉からは、サイコ・マンティスも、人間の運命が遺伝子によって決定されていると考える一人だったことがわかる。

メリルとの会話

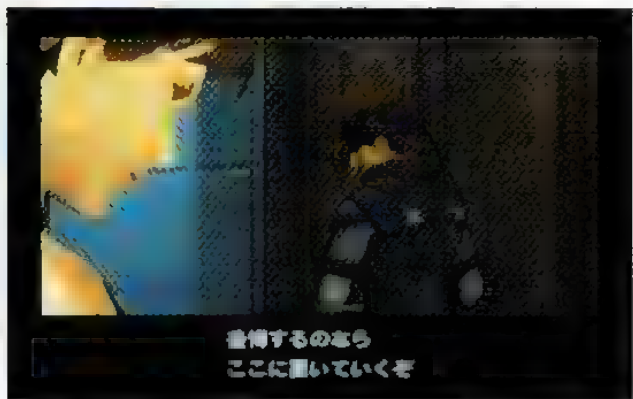
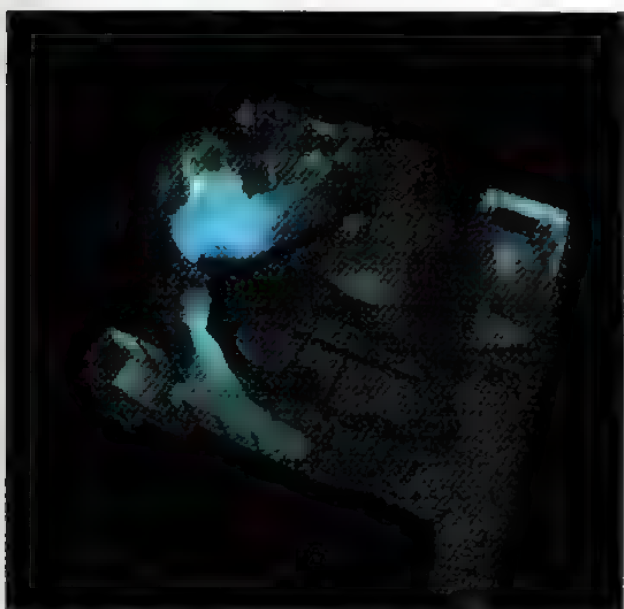
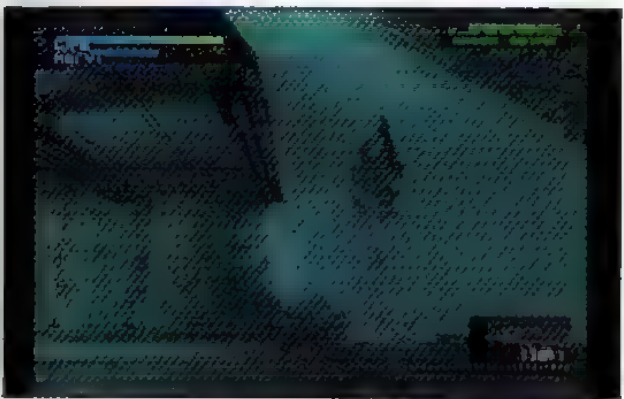
■メリルは、捕まった時にサイコ・マンティスに暗示をかけられていたようだと言い、ソリッド・スネークに謝る。
■「後悔するよりも反省することだ」とアドバイスするソリッド・スネーク。後悔は人をネガティブにするからである。

■先へ行こうとするソリッド・スネークをメリルは呼び止める。メリルは先ほどサイコ・マンティスが言った事を話題にしようとするが、ためらう。そして話題を変えて、ソリッド・スネークの本当の名前、年齢、家族、好きな人はいないのかなど、質問攻めにする。
■ソリッド・スネークは「戦場では名前なんて意味がない」「君よりは死人を多く見てきている」「育ての親ならいくらでもいる」「他人の人生に興味を持った事はない……」などと答えていく。
■「マンティスが言っていたように、あなたには何もないのね」と嘆息するメリル。
■ソリッド・スネークは「他人の人生に介入すれば、自分を守れなくなる」と言う。
■メリルはソリッド・スネークのことを「悲しい人」だと言う。

POINT

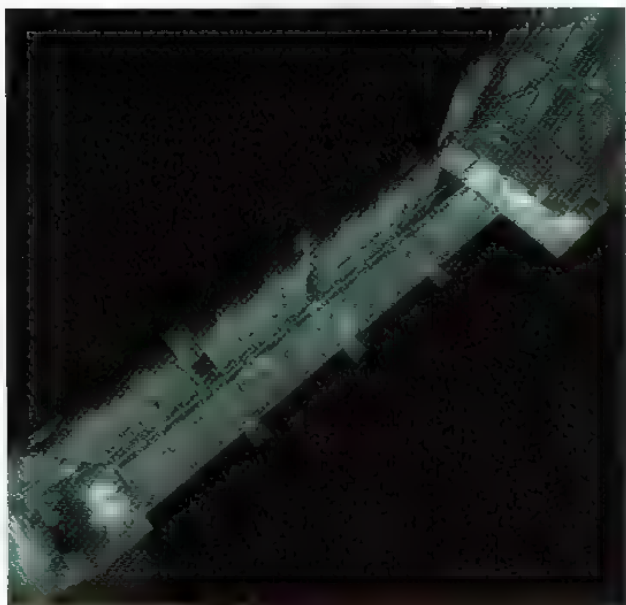
●メリルが話題にした、さっきサイコ・マンティスが言ったこと、とは何だったろうか？　ソリッド・スネークの態度は、あえてその話題を避けているように見える。ソリッド・スネークの言動には、できるだけ他人と関わることを避けようとしている心の働きが伺える。また、ここでも自分にとって名前など意味がない、ということを強調している。

MISSION

小目標：本棚の裏の隠し扉を通過し、北の方角へ向かうこと。
中目標1：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。
中目標2：残りの鍵（PALキー）2つを探すこと。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

AREA 14
洞窟
Cave

洞窟
■ソリッド・スネークとメリルが隠し扉を通過していくと、そこは地下洞窟になっており、狼犬（ウルフドッグ）の遠吠えが聞こえる。

■メリルが先導するが、ソリッド・スネークをおいてどんどん先へと行ってしまう。

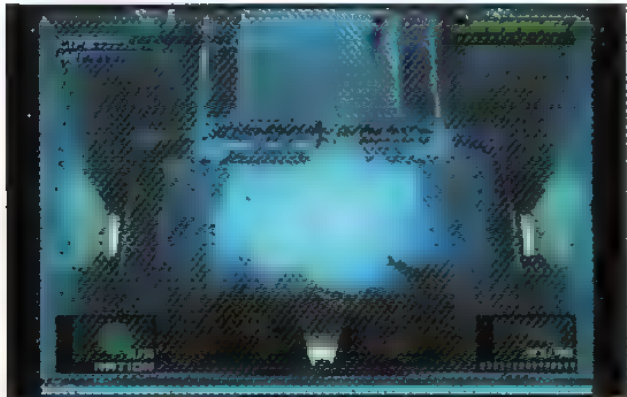
狼犬　狼と犬の混血。犬種として確立されているハスキー犬とは異なる。

MISSION
小目標：洞窟を通過し、北の方角へ向かうこと。
中目標１：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。
中目標２：残りの鍵（PAL キー）２つを探すこと。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

AREA 15
地下通路
Underground Passage

地雷原の通過

■ソリッド・スネークとメリルが洞窟を抜けると、そこは通信棟へと続くまっすぐな地下通路となっている。

■メリルはそこが地雷原になっているという。だがレーダー、地雷探知機は使えない。

■メリルは「あたしに任せて」と言うと、地雷を避けながら歩いて、地雷原を通過する。サイコ・マンティスに侵入されたときに、サイコ・マンティスの記憶のなかにある、ここの地雷原のイメージが見えたので、地雷の位置がわかったという。

■ソリッド・スネークはここの地雷原を越えていかなくてはならない。

MISSION

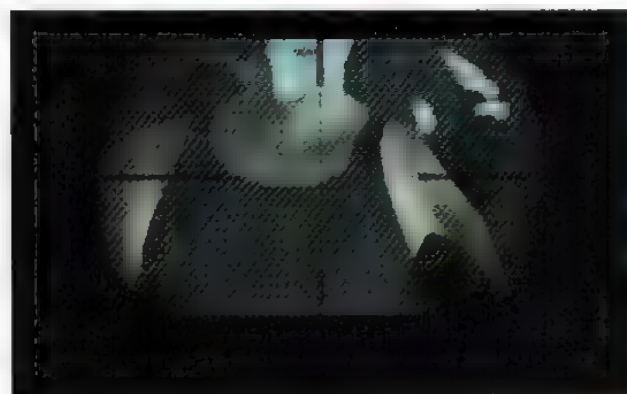
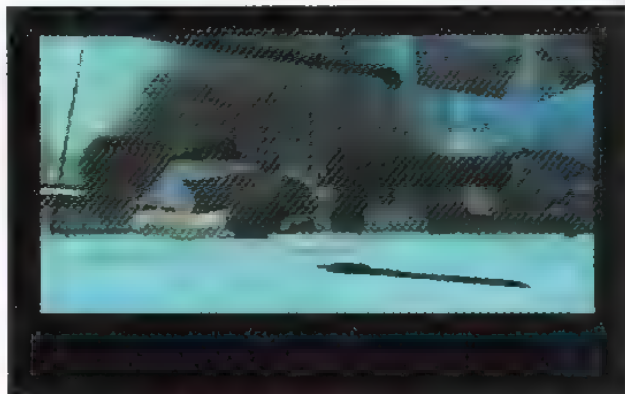
小目標：地雷原を通過すること。

中目標1：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。

中目標2：残りの鍵（PAL キー）2つを探すこと。

大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

メリル被弾

■地雷原を通過したソリッド・スネークとメリル。そのとき赤い光点がメリルの体をなめるように移動していく。

■ソリッド・スネークは、メリルに伏せろと指示を出すがすでに遅く、メリルは右膝を撃ち抜かれる。続けて左太股を撃たれ、メリルは倒れる。さらに左手を撃たれ、銃が手からはじかれてしまう。

■ソリッド・スネークは遮蔽物に身を隠す。メリルはソリッド・スネークに、自分を置いて逃げるように頼む。狙撃者は、メリルを囮にして、ソリッド・スネークが出てくるのを待っているのだ。

■メリルは足手まといにならないという約束を守ろうと、ソリッド・スネークに自分を撃つように頼む。自分の銃は弾かれてしまったため、自分でカタをつけることができないからである。

■メリルは軍人に憧れていた自分が甘かったことを感じ、「私の代わりに生き抜いて、スネーク。そして……人を好きになって」「あたしの言葉を忘れないで」「さあ、行って！」と懇願する。

メリル・シルバーバーグ
Meryl Silverburgh
年齢：10代
国籍：アメリカ
身長：175センチ
キャンベルの姪。祖父母の代から軍人一家に育ち、物心ついた頃から軍人になることを目指していた。憧れのFOX HOUND部隊に入隊したその日に、リキッド・スネーク達の蜂起に巻き込まれ、人質となる。戦士として優れた素質を持つが、実戦で引き金をひくことにためらいを感じる、これにより戦うということ、軍人であるということに対し疑問を抱くが、戦って生き抜くことで、自分なりの答えを見出そうとする。拘束されていた独房から抜け出し、ソリッド・スネークと合流。行動を共にするが、スナイパー・ウルフの狙撃により被弾。ソリッド・スネークを誘い出すための罠として利用されてしまう。

メリル被弾後の無線会話

■ソリッド・スネークはキャンベルとナオミからの無線を受ける。ここでの会話内容からわかることは以下のとおり。
■これは罠であり、スナイパーが敵を誘いだす為に使う手である。スナイパーは致命傷を避けて、ソリッド・スネークがメリルを助けに出てくるのを待っているのである。
■通常狙撃兵は二人組みであるが、おそらく相手はFOX HOUND最高の狙撃手であるスナイパー・ウルフひとりである。
■スナイパー・ウルフは何時間でも、何日でも、何週間でもソリッド・スネークを観察し、動くのを待つであろうことが予想される。持久戦である。メリルの体力がもつかどうかが心配される。
■スナイパー・ウルフはおそらく通信棟の2階にいる。通信棟までの通路には身を隠す場所がなく、スナイパー・ウルフにとっては絶好の撃ち下ろし攻撃ポジションであると思われる。
■ソリッド・スネークからスナイパー・ウルフに攻撃するにもスナイパーライフルが必要である。
■ソリッド・スネークはキャンベルに、必ずメリルを助けることを約束する。
■このことにナオミは違和感を感じる。ソリッド・スネークの遺伝子には、殺人傾向を助長する因子が含まれているからである。
■ソリッド・スネークは「俺が、他人の命を救うなどありえないとでも？」と皮肉る。「あいにく、俺は自分の遺伝配列に何が書かれているかなど知らない。俺は本能に従っているだけだ」「俺はメリルを助ける。理由なんかいらない」「他人の為にも闘わない。自分の為にメリルを助ける」と言うソリッド・スネーク。
■ナオミは自分の言ったことを謝罪する。

POINT
●ナオミは、ソリッド・スネークの遺伝子には、殺人傾向を助長する因子が含まれていると言う。ナオミはこのことを根拠に、ソリッド・スネークに対して、強い先入観を持っているようである。
●ソリッド・スネークは、自分がメリルを助けようとしていることに対して、遺伝子によって定められているのでもなく、誰かのためというわけでもなく「俺は本能に従っているだけだ」と言う。ソリッド・スネークが、自分は何故戦うのか、ということについて初めて言及する場面である。

スナイパー　高性能な狙撃銃とスコープを用い、300～600m離れた遠射程の人物を標的にするのがスナイパーの役目。戦場でのスナイパーは、敵将校、通信士、対戦車砲手などを狙撃し、その部隊の統制を崩して無力化させることを任務としており、そのために、常時敵の不意を衝くよう特殊な訓練を受けている。標的が現れるまで何日も動かずにいられる強靭な精神力と忍耐力、慎重かつ迅速な判断力といった驚異的な能力を持つスナイパーは、ひとりで数十人分もの兵士に相当する戦力として認識される。

MISSION
小目標：スナイパー・ライフルを入手する。
中目標1：スナイパー・ウルフを倒し、メリルを助けること。
中目標2：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。
中目標3：残りの鍵（PALキー）2つを探すこと。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

スナイパー・ウルフとの戦闘

■スナイパーライフルを入手したソリッド・スネークは通信棟への通路に戻り、スナイパー・ウルフとの戦闘を行う。

スナイパー・ウルフ戦後

■スナイパー・ウルフを倒したソリッド・スネークは通信棟へと向かう。メリルの姿はすでになくなっている。

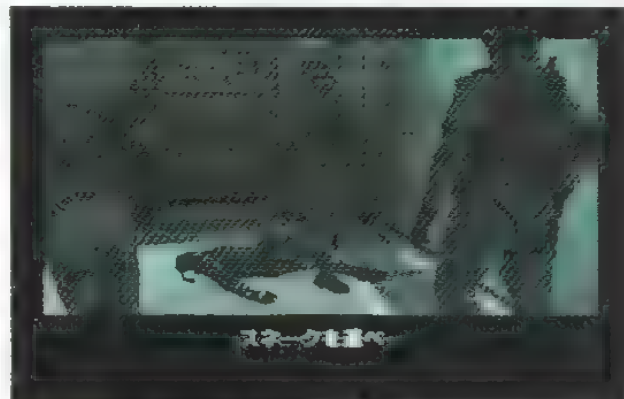
MISSION
小目標：通信棟へ向かうこと
中目標１：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。
中目標２：残りの鍵（PAL キー）２つを探すこと。
大目標：テロリストの核発射を阻止すること、あるいはメタルギア・レックスを破壊すること。

ソリッド・スネーク捕獲

■通信棟へと侵入しようとするソリッド・スネーク。だが、重武装のゲノム兵と、スナイパー・ウルフに取り囲まれてしまう。

■「女のスナイパーか？」と言うソリッド・スネークに「世界の一流暗殺者の65%が女だって事、知らないの？」と応じるスナイパー・ウルフ。
■スナイパー・ウルフは「ここで死ぬか、あの女の死を確認してから死ぬか、どちらを選ぶ？」とソリッド・スネークに迫る。ソリッド・スネークは「死ぬのはお前を殺してからだ」と答える。

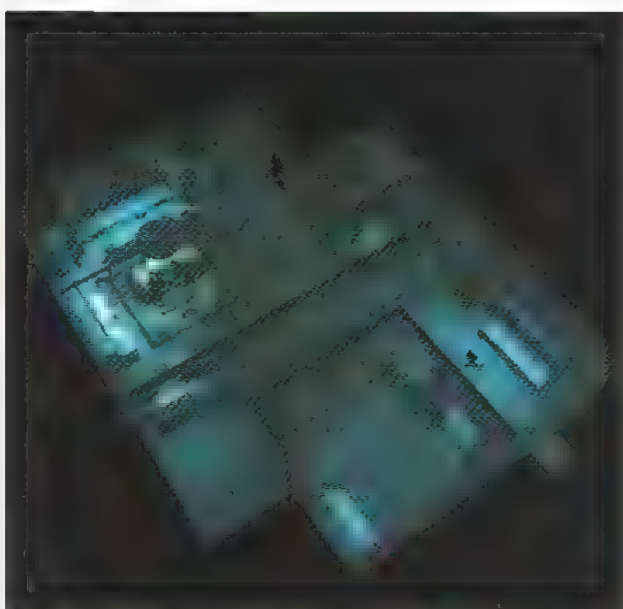
■ソリッド・スネークに興味を持ったスナイパー・ウルフは、ソリッド・スネークの頬を爪で切り「標的に印をつけたわ……忘れない。お前をしとめるまで、お前しか見えない」と宣言し、ゲノム兵に合図を出す。

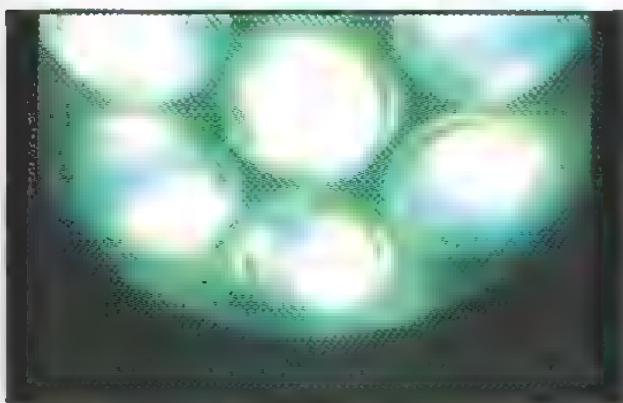
■合図を受けたゲノム兵が後頭部を銃床で殴ると、ソリッド・スネークは気絶する。

■ソリッド・スネークは運ばれていく。遠くでこもったような声が「まだ殺すな……生かしておけ」「私に任してください」「いいか、DARPA 局長の二の舞は踏むな」「この男は私がターゲッティングした」などと話すのが聞こえる。

POINT
●「DARPA 局長の二の舞は踏むな」とは、どういう意味であろうか？　DARPA 局長について思い出しておこう。
●DARPA 局長は、ソリッド・スネークの眼前で心臓発作のような症状で死んだはずである。また、ベイカー社長がDARPA 局長の死因に関して「心臓発作だと？　馬鹿な……」と言っていたこと、ソリッド・スネークが最初に見た幻覚の内容などを思い出してほしい。

AREA 16

医療室

Medical Room

ソリッド・スネーク覚醒

■ソリッド・スネークは目を覚ますが、天井のライトしか見ることができない。

■身動きの出来ないソリッド・スネークに以下の声が聞こえてくる。

■「思ったよりタフな男ね……」「俺が誰かわかるか？」「いつか貴様に逢う事になると思っていた」「俺から光の部分を奪い去った男……貴様のお陰で俺は……」

■「俺か？　俺は貴様にポジティブな部分を全て奪われた男だ」「多くの兄弟達の犠牲の上に生れ落ちて以来……まさに30年ぶりの感動の対面だ。『光』と『闇』のな」

■「この男のゲノム情報も必要なの？」「ああ、殺す前に生きた組織を貰う。ゲノム兵達の奇病を治療するために」「それで治るの？」「いや、ビッグボスのゲノム情報を手に入れなければダメだ」

■「奴らは交渉に応じたの？」「まだだ」「あいつらが交渉に応じるはずはない。あの連中は偽善者ばかりよ」「クルド人としての意見か」「奴ら、いつも政治を優先する」「心配いらん。奴らが何よりも避けたいのは、新型兵器が明るみに出る事だ……」

POINT

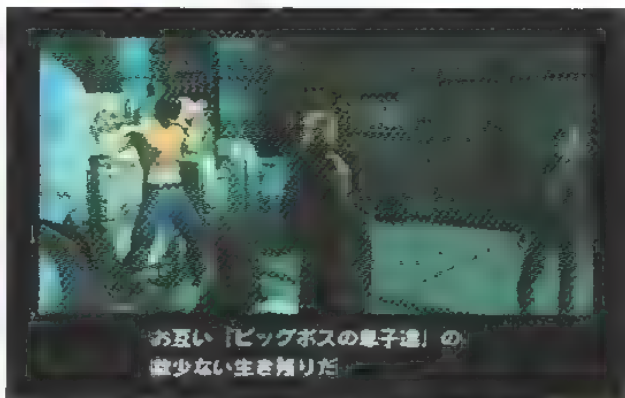
●ここで聞こえてくる言葉には、初めて聞く事実や、今後重要になってくる情報が多く含まれている。よく記憶に留めておきたいところである。

クルド人　トルコ、イラン、イラクにまたがる地域に居住する民族。人口は2000万人を超えるが、独立した国家を持っていない。1920年にはクルド人の独立を認めたイギリスとの条約があったが、これは反故にされてしまっている。1980年代にはイラン・イラク戦争で、両国が他国内のクルド人を支援して代理戦争を行った。また、1988年にはイラクが化学兵器を使用して5000人のクルド人を虐殺するという悲劇があった。湾岸戦争ではアメリカがクルド人を支援してフセイン政権打倒に利用したこともある。戦争の火種の尽きない地域で、クルド人は他国の都合に利用され続けているのである。

拷問前

■スネークの載せられているベッドが回転して直角に起立する。

■スネークの正面に上半身裸の上にロングコートを着た男が立っている。

■部屋のなかにはリボルバー・オセロットとスナイパー・ウルフもいる。

■ロングコートの男はソリッド・スネークに「確かに似ているところもあるようだな。我が弟よ。いや、兄貴というべきか？　……まあ、そんな事はどうでもいい。お互い『ビッグボスの息子達』の数少ない生き残りだ」と語りかける。

■そのとき、ロングコートの男の無線機が鳴る。

■ロングコートの男は無線機に「……わかった。レイブン、すぐに行く」と応じる。

■無線機を置いたロングコートの男は「奴らは交渉に応じない。予定通り、10時間後に1発目を発射する」と言い放つ。

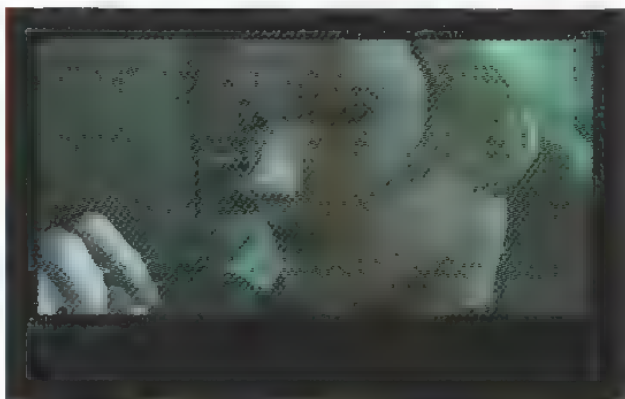
■「読みが外れましたね」と言うリボルバー・オセロット。

■ロング・コートの男は、臆病者らしくない強気な対応に、何か政府の切り札を持っているのかと疑う。

■リボルバー・オセロットは、これで記念すべき新型核弾頭の発射に立ち会えると言って喜ぶ。

■ロング・コートの男は、発射準備に入るために、その場をリボルバー・オセロットに任せることにする。

■「お前はどうする？　私のショーを見ていくか？」とリボルバー・オセロットはスナイパー・ウルフに問いかける。

■スナイパー・ウルフは「私は興味がない」と答える。

■スナイパー・ウルフは、ピルケースから錠剤を取り出すと、それを飲み込み、「家族に食事をあげる時間だ」と言う。リボルバー・オセロットは「私のショーより狼のほうがいいか？」と皮肉る。
■ロング・コートの男は「オセロット、局長のようにしくじるな」と念を押す。
■「ただの民間人があれほど我慢強いとは……」とリボルバー・オセロットは言い訳をする。ロングコートの男は「おそらく催眠療法による精神防壁が張られていたんだ」と推測する。
■リボルバー・オセロットはロングコートの男を「ボス」と呼ぶ。そして忍者について尋ねる。
■リキッド・スネークは忍者について「12人もやられた。あの男は既に正気を失っている」と言う。そして、忍者がシャドー・モセス島にいる理由については「俺達の中にスパイがいるかもしれん」と意味ありげに言う。
■リキッド・スネークは、サイコ・マンティスが死んで人手が足りないなか、ベイカー社長とオクトパスの死因も調べなければならないので「拷問もほどほどにしろ」と言う。
■リボルバー・オセロットは、これは拷問ではなく、事情聴取であると答える。
■リキッド・スネークはソリッド・スネークに「じゃあな、兄弟」と言い、部屋から立ち去る。
■スナイパー・ウルフは去り際に、ソリッド・スネークの耳元に「女はまだこの世界にいる……」「また楽しみましょう」と囁いていく。

POINT
●ロングコートの男の顔を、初めて間近に見ることのできる場面である。「確かに似ているところもあるようだな」と言う言葉から、このロングコートの男がテロリストのリーダー、リキッド・スネークであることがわかる。
●ソリッド・スネークは、リキッド・スネークについて、BRIEFINGを受けるまで、何も知らなかった。にも関わらず、リキッド・スネークはソリッド・スネークのことをよく知っているような口ぶりである。リキッド・スネークが搬入ドックで「奴は必ず来る」と言っていたこと、リボルバー・オセロットが「お前がボスのお気に入りか？」と言っていたことなどを思い出したい。
●リキッド・スネークの「予定通り、10時間後に1発目を発射する」という言葉から、テロリストには、すでに核発射能力があることが伺える。
●「オセロット、局長のようにしくじるな」という言葉から、リボルバー・オセロットが、DARPA局長を拷問していたらしいこと、またその拷問の目的が達せられなかったらしいことがわかる。テロリスト達は、何の目的でDARPA局長を拷問したのだろうか？　テロリスト達が、DARPA局長から知りたかったことと言えば……？しかし、DARPA局長は起爆コードをテロリストに知られてしまったと話していたはずである。
●ベイカー社長が、極秘コードを知る者は、精神手術（プロテクト）を受けている、と語っていたことを思い出そう。リキッド・スネークは「おそらく催眠療法による精神防壁が張られていたんだ」と考えるが、DARPA局長は精神手術を受けていたのである。リキッド・スネークが考える以上にDARPA局長の精神防壁は強かったということが推測できる。
●何故、忍者がシャドー・モセス島にいることが「俺達の中にスパイがいるかもしれん」ということにつながるのだろうか？
●リキッド・スネークの口から、オクトパスの名が、初めて出てくる。BRIEFING時にキャンベルから、FOX HOUNDのメンバーの中に変装の達人、デコイ・オクトパスがいるという情報は得ているが、ここまでソリッド・スネークの眼前には姿を現していないはずだ。しかしデコイ・オクトパスは既に死亡しているということがわかる。それはいつのことなのか？　それは何故なのか？

催眠療法 催眠術を利用したサイコセラピーの一種。催眠状態のときは、意識の働きが通常より低下し、批判的な考えが働きにくくなっていることを利用し、強い暗示をかけることができる。

リボルバー・オセロットとの会話
■リボルバー・オセロットはスナイパー・ウルフのことを、標的を決めると他には盲目になり、標的に恋愛感情さえ持つようになる、と言う。
■「俺の装備品は？」というソリッド・スネークの問いに、リボルバー・オセロットは拷問機の傍らに置いてあることを教える。
■リボルバー・オセロットは「しかしワシントンも大胆な賭けに出たもんだ。よっぽどお前の働きに期待しているんだな、運び屋（ベクター）？」とソリッド・スネークに言う。
■ソリッド・スネークはリボルバー・オセロットに、メタルギア・レックスに装備されているのが新型の核弾頭なのかどうかを尋ねる。リボルバー・オセロットは肯定しつつも「詳しくはキャンベルにでも聞いてみたらどうだ？」と答える。

POINT

●リボルバー・オセロットが、ソリッド・スネークを「運び屋（ベクター）」と呼んだ事には、どのような意味が込められているのだろうか？

●メタルギア・レックスに装備されている新型核弾頭について、リボルバー・オセロットは、キャンベルに聞けと言うが、キャンベルはここまでメタルギアについて話題にしたことは一度もない。キャンベルがメタルギアについて知っているのだとすればキャンベルはそれをソリッド・スネークに隠していたことになる。

光ディスクについて

■リボルバー・オセロットは、ソリッド・スネークが持っていた光ディスクについて、ベイカー社長から預かったものなのか、他にコピーはないのか、などを問うが、ソリッド・スネークは「なんの事だ？」ととぼける。

POINT

●ベイカー社長は、テロリストが、まだ光ディスクの存在に気づいていないと言っていた。しかし、この時点で光ディスクはリボルバー・オセロットに奪われてしまった。光ディスクの内容は、メタルギア・レックスの演習データであることがわかっているが、その演習データはテロリストにとって、どの程度重要なものなのだろうか？

メリルについて

■メリルの無事を尋ねるソリッド・スネーク。リボルバー・オセロットは、スナイパー・ウルフが気まぐれを起こしたお陰でメリルは死んでいないと答える。だが「これからも生き続けられるかどうかは、お前次第だ」と言う。

鍵(PALキー)について

■リボルバー・オセロットは「お前、鍵（PAL キー）を持っていたろ」と問う。

■そして、残りの２つがどこにあるのかということと、あの鍵（PAL キー）の「仕掛け」「あのタヌキ社長が仕組んだとかいうトリック」が何なのかをソリッド・スネークに問う。だが、ソリッド・スネークは「知らん」と答える。

POINT

●リボルバー・オセロットは、鍵（PAL キー）についてもソリッド・スネークにしつこく尋ねる。だがテロリストが、すでに核を発射できる状態にあるのならば、鍵（PAL キー）に関して、さほどこだわる必要はないはずだと思われるのだが……？

●ここで鍵（PAL キー）には、ベイカー社長によって何らかのトリックが仕掛けられているらしいということがわかる。覚えておこう。

拷問について

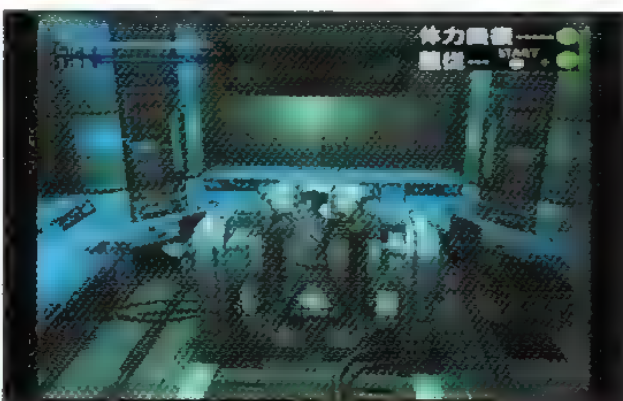
■リボルバー・オセロットは、これから行うのが、高圧電流が身体に流れる拷問であることを説明し、服従することを勧める。

■リボルバー・オセロットは「お前は戦争捕虜ではない」「お前は人質だ。ジュネーブ条約も関係ない」と言う。

戦争捕虜　戦争で敵に捕らえられた者を戦争捕虜というが、そもそも現在シャドー・モセス島で発生している事態は、戦争ではない。戦争とは、宣戦布告によって戦意が表明され、国際法規にのっとり、国家間で行われるものと、1907 年にハーグで調印された開戦に関する条約で定められている。

ジュネーブ条約　戦争における傷病者、捕虜、文民の保護について定めた国際条約。1864 年に最初の条約が成立し、現在はほとんどの国が加入している。このなかの、「捕虜の待遇に関する条約」は「捕虜は常に人道的に待遇しなければならない」として、処刑、拷問、暴行、脅迫、報復行為、顔写真の公開、捕虜の名前、生年月日、軍隊での地位以外の情報を強制的に入手することなどを禁止している。

拷問

■リボルバー・オセロットは、ソリッド・スネークへの拷問を開始する。拷問は３回１セットで最大３セット行われる。

拷問後 1

■服従しないソリッド・スネークを「さすがはボスの兄弟。クールだ」と評するリボルバー・オセロット。

■リボルバー・オセロットはリキッド・スネークについて「あの男、若いが大した奴だよ。ハインドで F16 を撃墜するとはな。あのプロジェクト……恐るべき子供達（アンファン・テリブル）も失敗ばかりではなかったと言うことか」「あんな奴は見たことがない。奴こそ、私の夢を実現してくれるかもしれん」と語る。

POINT
●冒頭で、F16が陽動作戦のために出撃していたことを思い出そう。リキッド・スネークは、あのF16を撃墜していたのである。
●恐るべき子供達（アンファン・テリブル）とは何のことだろうか？
●リボルバー・オセロットの「夢」とは何なのだろうか？

アンファン・テリブル　戯曲作家、評論家、詩人、画家として有名なフランスの総合芸術家、ジャン・コクトーの小説で、1950年に映画化された。これ以後、善悪を識別することの出来ない子供たち、大人たちから見て脅威を感じる子供達のことを指して使われるようになった。

牢獄

■拷問後のソリッド・スネークは手枷、足枷をはずされ、牢獄へと運ばれていき、閉じ込められる。
■ソリッド・スネークは牢獄の隅の暗がりに人がいることに気付く。近づいてみると、腐敗が始まり蛆のわいたDARPA局長の死体である。

牢獄内での無線会話

■そのときソリッド・スネークはキャンベルとナオミからの無線連絡を受ける。
■キャンベルは、政府がテロリストたちの要求に応じないことを決定し、今、時間稼ぎを試みていることを伝える。
■ソリッド・スネークはキャンベルに「これ以上の隠し事はやめてもらおう」とつめよる。「なんのことだ」とキャンベルはシラを切る。
■ソリッド・スネークは、メタルギア・レックスが新型核弾頭発射のために開発されていた事実をつかんだことをキャンベルに告げ、そのことを隠していたのは何故かと問う。
■キャンベルはただ謝罪する。だがソリッド・スネークは、政府（ホワイトハウス）がどこまでメタルギア・レックスと新型核弾頭開発に絡んでいるのかと更に問いつめていく。
■キャンベルは、少なくとも大統領は昨日までメタルギア・レックスの計画を知らなかったと言う。
■「必要な者だけに知らせる、『ニーズ・トゥ・ノー』の原則か」とつぶやくソリッド・スネーク。
■現在は、核爆発のない未臨界実験でも大騒ぎされる繊細な時期であり、その上、大統領は明日、ロシアの代表とSTART3（第三次戦略兵器削減条約）の調印を行うことになっている。
■今回の作戦は、テロが公にならないように隠密行動となっている。テロが公になると、START2の批准やTMD（戦域ミサイル防衛）の問題も蒸し返すことになり、大統領の信用どころか、アメリカ合衆国の権威が失墜することになるという。
■なおも新型核弾頭の正体について食い下がるソリッド・スネークだが「何度も言うが、内容は知らん」と答えるキャンベル。ソリッド・スネークは「信じられんな」と不信感をあらわにする。
■それほど逼迫した状況なのに、なぜビッグボスの遺体の引き渡しという、テロリストの要求を飲まないのかを、ソリッド・スネークは尋ねる。
■これにはナオミが「大統領は生命倫理にも厳しい政策を発表してきたの。軍でゲノム兵が実用されていた事を知られたくないのよ」と答える。

POINT
●BRIEFING以降、話題に上らなかった大統領についての話題が出る。メタルギアほどの重要な機密を大統領が知らなかったいということなどありえるのだろうか？BRIEFINGでは、大統領はビデオリンクを使用しているということがわかっている。これは大統領が現在ホワイトハウスにいないことを示しているが、これは明日、ロシアとのSTART3調印という予定が控えているからであろうか？

ニーズ・トゥ・ノーの原則　セキュリティ・クリアランスによって、国家機密情報を知るべき者は限定されている。

未臨界実験　核分裂が連鎖的に起こることを超臨界という。核兵器は、この超臨界状態で生まれる爆発的なエネルギーを利用した兵器である。未臨界実験は、核分裂が連鎖する手前の段階で、核爆弾に使用する核物質の性能を調べる実験のことである。連鎖は起きないが、核反応を起こしていることは事実である。

START 3　1997年3月に米露首脳会談の結果発表された共同声明で、START2が発効され次第、START3の交渉を開始することが発表された。基本方針として、双方の戦略核弾頭数を2000～2500発まで削減することになっている。

調印　条約や協定などの公文書にそれぞれの代表者が署名、捺印すること。

批准　国家間で調印された条約を、各国内の国家機関が承認すること。

TMDの問題　アメリカがTMDによって

ミサイル攻撃からの防御力を上げることは、他の国から見れば、かえって軍事的なバランスを崩すことになり、全世界にあらたな軍備競争を巻き起こすことになるという問題につながる。

生命倫理　生命を人為的にコントロールすることが、どこまで許されるのかという問題は、遺伝子操作技術の発達によって、ますます複雑になってきている。実際にアメリカは、生命倫理に関して保守的な態度をとることが多く、ヒトクローンに関しても全面禁止の姿勢をとっている。

DARPA局長の死体について

■ソリッド・スネークはDARPA局長の死体について妙に思う。数時間前に死んだはずなのに死後数日は経過しているように見え、血液も抜き取られているのだ。

■その血液に何か重要な物が含まれていたのではないかと問うソリッド・スネークだが、ナオミはこれを否定し、ナノ・マシンや発信器なら考えられるという。

鍵(PALキー)について

■核発射を防ぐ手立てについて問うキャンベルに、鍵（PALキー）のこと、鍵（PALキー）は3つ必要なこと、鍵（PALキー）をひとつだけ入手したが、あとの2つの鍵（PALキー）の在処は不明なことをソリッド・スネークは伝える。

■キャンベルは、鍵（PALキー）のことは後回しにして、メタルギア・レックス自体の破壊を優先することを、ソリッド・スネークに指示する。

メリルの救出について

■さらなる依頼を出しずらそうにしているキャンベルの心中を察して、ソリッド・スネークは、自分からメリルを助けることを約束する。

警備中のゲノム兵の行動

■牢獄の外は、警備兵が「ハクション!」とくしゃみをしながら巡回している。

POINT

●警備兵は風邪をひいているようだ。風邪をひいていたゲノム兵と言えば？

拷問再開前

■1セット目の拷問で服従していない場合、しばらく時間が経つと、警備のゲノム兵に拷問の再開を伝えられる。

■2セット目以降の拷問前に、リボルバー・オセロットは以下のことを語る。

■リボルバー・オセロットは、アフガニスタン、モザンビーク、エリトリア、チャドでも戦った。

■アフガニスタンゲリラの間ではシャラシャーシカの渾名で知られていた。

■リボルバー・オセロットの拷問はGRU仕込みであり、KGBの連中とは違うという。

■これは拷問ではなく、スポーツであるとリボルバー・オセロットは言う。

アフガニスタン　中央アジアにある国。1973年のアフガニスタン共産党による軍事クーデターまでは、王制の国であった。その後も、国内では混乱が続き、1979年、アフガニスタンの治安を回復するという名目でソ連が軍事介入した。しかしこれに対する抵抗運動が続き、冷戦の末期という情勢とも重なり、ソ連軍は1989年に撤退した。

モザンビーク　アフリカ大陸南東部にある国。旧ポルトガルの植民地である。1975年にポルトガルから独立したが、1976年に共産主義のモザンビーク解放戦線と南アフリカやローデシアから支援を受けたモザンビーク民族抵抗運動との間に内戦が始まり、国連が介入する1992年までに90万人以上が犠牲となった。

エリトリア　アフリカ大陸の北東部にある国。旧イタリアの植民地であったが、1942年イギリスの保護領となる。1952年、国連の決定によりエチオピアと連邦を結成するが、1961年にエチオピアからの独立闘争が始まる。1993年、国連の監視の下、エリトリアの分離、独立を問う住民投票が実施され、エチオピアから独立する。現在も100万人を超える難民の復帰等、多くの課題を抱えている。

チャド　アフリカ中央部の内陸国。旧フランスの植民地である。1958年に共和国宣言を行い、1960年に独立。1990年にデビー軍司令官が反政府軍を率いてクーデターを起こし、政権を奪取。デビー大統領は民主化を進めるが、2002年の国民議会選挙にチャド武装同盟・政党連盟が参加しなかった。また、北部では政府軍とチャド民主正義運動が散発的に武力衝突を起こしていた。2002年に和平合意に至っているが、現在も政情は不安定である。

GRU　ロシア軍の参謀本部情報総局。諜報機関である。

KGB　ソ連時代の国家保安委員会。テロ、凶悪犯罪、組織犯罪の取り締まり、資本主義国におけるスパイ活動などが基本任務。軍隊ではなく、書記長に忠誠を誓う非公然諜報組織である。GRUとは対立が多かった。

拷問後 2

■2セット目の拷問を終えたリボルバー・オセロットは「なげかわしい時代だよな」とソリッド・スネークに話しかけ、以下のように語る。
■今のロシアには何もない。
■20世紀のロシアは問題も抱えていたが、帝政、全体主義、ペレストロイカと、イデオロギーがあった。
■テロリストたちはGRU本部長とスペツナズの高官を歴任した実力者と話をつけており、その人物は今回の新型核システムを購入してくれる。
■ハインドDはその前金である。
■リボルバー・オセロットにとって必要なのは金ではなく、ロシア再建、新しい世界秩序である。

POINT
●シャドー・モセス島にロシア製のヘリがあることは疑問のひとつだったが、ここで理由がわかる。
●今回の新型核システムを購入してくれるという人物は誰なのだろうか?
●リボルバー・オセロットの「夢」とは、ロシア再建、新しい世界秩序であるらしいことがわかる。果たしてリキッド・スネークの目的も同様なのだろうか?

帝政　15世紀末、皇帝イヴァン3世の専制支配によってロシアに初めての統一国家、ロシア帝国が成立した。ロシア帝国は、第一次世界大戦中の1917年、労働者や兵士たちによるロシア革命が起こるまで続いた。

全体主義　一党独裁の政治体制を全体主義という。ロシアでは、1918年、重要産業の国有化、地主の土地の没収と農民への分配などの政策を掲げるレーニンが武力によって議会を閉鎖。ロシア共産党以外の政党を禁止し、一党独裁制によるソビエト共和国が確立することになった。また、ロシアのほかに白ロシア、ウクライナ、カフカスなどにもソビエト共和国が成立し、それらが合流して、1922年、ソビエト社会主義共和国連邦が成立した。

ペレストロイカ　1980年代に入ると、ソ連の経済的ゆきづまりが明白になる。1985年に書記長となったゴルバチョフは、ソ連経済を立て直すために共産党を刷新し、社会の停滞を打破する政策を行った。これをペレストロイカと呼んだ。

イデオロギー　政治的、社会的な考え方、思想体系のこと

スペツナズ　GRUに所属する特殊任務部隊。敵国の政府及び軍部要人の暗殺や、後方攪乱が主な任務。空及び海からの潜入を得意とし、情報収集や破壊工作、偵察も行う。

牢獄

■2セット目の拷問が終わると、ソリッド・スネークは牢獄へと運ばれる。

牢獄内での無線会話

■牢獄内で、しばらく時間が経過するとソリッド・スネークはキャンベルとナオミから無線を受信する。
■状況が変わらないことを報告するソリッド・スネークに、ナオミは何か自分にできることはないかと尋ねる。ソリッド・スネークは苦痛を紛らわすために何か話をしてくれるように頼む。

ビッグボスについて

■自分から話すのは苦手だというナオミ。話題はソリッド・スネークの家族についてのことに流れる。
■ソリッド・スネークには家族がいない。だが、ひとり父親であることを名乗った男がいた。
■ソリッド・スネークは、6年前、ザンジバーランドで、その男を自らの手で殺した。ビッグボスのことである。この事を知っているのは今ではソリッド・スネークとキャンベルだけである。
■ビッグボスがソリッド・スネークの父親であるという話にナオミはショックを受け、本当のことなのかと問う。「奴はそう言った。それだけが事実だ」とソリッド・スネークは答える。
■ビッグボスが父親であることを知った上でビッグ・ボスを殺した理由を尋ねるナオミに、ソリッド・スネークは、ソリッド・スネーク自身とビッグボス自身がそれを望んだからだと答える。
■親殺しという事実にショックを受けるナオミ。
■ソリッド・スネークは、サイコ・マンティスが言っていたとおり、それが自分の人生のトラウマとなっていることを認める。
■FOX HOUNDを離れたのは、そのためなのかと問うナオミに「アラスカの厳しさが心地よかったことは確かだ」とソリッド・スネークは答える。

POINT
●ソリッド・スネークが自らの過去について初めて語る場面である。
●また、サイコ・マンティスが「お前は俺と同じだ」と言っていたことの意味がわかる場面でもある。

ナオミの家族について

■ナオミも自分の家族について語り始める。
■ナオミにも本当の家族はいない。だが、ナオミを大学まで進学させてくれた兄がひとりいた。その兄とは、随分と年齢が離れ、血は繋がっていない。
■「その人は?」と尋ねるソリッド・スネークに、ナオミは「もういない」と答える。

グレイ・フォックスとの関係

■ナオミはソリッド・スネークに恋人はいないのかと尋ねる。
■ソリッド・スネークは「一度、戦場での緊張状態を経験すると日常生活では誰も信用できなくなる」と答える。
■ナオミの「友達は？」との問いに「……キャンベル」と答えるソリッド・スネーク。キャンベルは「まだ私を友人と呼んでくれるのか……？」と自嘲する。
■ソリッド・スネークは、もうひとり、フランク・イエーガーという人物が友人だったと言う。ビッグボスから最も信頼され、部隊内で唯一FOXという称号を与えられた男、グレイ・フォックスのことである。ソリッド・スネークは「俺は彼からいろんな事を学んだ」と懐かしむ。
■しかし、グレイ・フォックスとは殺し合ったのでは？　と問うナオミに、確かにザンジバーランドではグレイ・フォックスと闘ったが、それは敵と味方に分かれていたからであって、敵意があったわけではないと、ソリッド・スネークは答える。
■そんな友情などあり得るのかと絶句するナオミ。
■だがソリッド・スネークは、「闘いは友情を終わらせるものではない」と言う。
■ソリッド・スネークとグレイ・フォックスが最初に出会ったのは戦場でのことだった。グレイ・フォックスは、アウターヘブンで捕虜になっていたが、ソリッド・スネークにはグレイ・フォックスが捕虜には見えなかった。グレイ・フォックスは、あくまで冷静に的確に、新米だったソリッド・スネークをサポートしたのであった。
■それから親密になったのかと尋ねるナオミに「いや、プライベートでの付き合いはない。俺達は皆そうだ」と答えるソリッド・スネーク。
■アウターヘブンの次にザンジバーランドで会ったときは、ソリッド・スネークとグレイ・フォックスは敵対する関係になっていた。
■ソリッド・スネークとグレイ・フォックスは地雷原の中、素手で殴り合った。それは奇妙な程、健全な時間であった。正義も悪もない、スポーツのような一体感をソリッド・スネークは感じた。
■ナオミは、その闘いもただの暴力で、殺し合いに過ぎなく、ソリッド・スネークの言っていることはおかしいと考える。
■グレイ・フォックスとの関係が、ソリッド・スネークの言うように友情のあるものだとしたら、忍者となったグレイ・フォックスの行動は、どう説明がつくのかとナオミは問う。ソリッド・スネークは「わからない」と答える。

POINT
●友達はキャンベル、と言うソリッド・スネーク。まだキャンベルを信用したいという気持ちが残っていることがうかがえる。
●ソリッド・スネークが、忍者をグレイ・フォックスであると確信した根拠が語られる場面である。

スポーツ　余暇活動や競技、体力づくりのために行う身体運動。競技は、勝者となるために競うという意味では戦闘行為と似ているが、だが、均衡のとれたフェアなルールで楽しむという点において、競技と戦闘行為は大きく異なる。戦闘行為では、均衡のとれたルールではなく、常に勝者となることが求められる。

ナオミについて

■ソリッド・スネークの遺伝子には殺戮を誘発する情報が書き込まれているという話にこだわるナオミに、どうして遺伝子の研究をしているのか、ソリッド・スネークは尋ねる。
■ナオミは、両親の名前も顔も知らないので、自分は一体誰なのか、ということを知りたかった。そのために遺伝子の研究をはじめたのであった。ゲノム情報を解析することで、遺伝子に秘められた自分の空白の記憶を取り戻せると思ったのだ。
■「そこに記憶はあったのか？」と尋ねるソリッド・スネークに、ナオミは「わからない。でも人の運命がたった4つの塩基配列で刻まれているなんて」と答える。
■ソリッド・スネークは「俺のDNAの未来は？　俺の塩基配列は知っているんだろ？」とナオミに尋ねる。ナオミは苦しげに謝罪し、わからないと告げる。

POINT
●ナオミが遺伝子に強くこだわる理由のわかる場面である。

エメリッヒ博士登場

■しばらくすると、見張りの兵士がトイレに用を足しに行き、その隙にエメリッヒ博士が牢獄の前に現れる。

セキュリティ・レベル6の鍵を入手

■エメリッヒ博士はソリッド・スネークにレーション、ケチャップ、セキュリティレベル6の扉が開くカードキー、スナイパー・ウルフから貰ったというハンカチを手渡す。

■エメリッヒ博士は、なぜスナイパー・ウルフからハンカチを貰ったのかと問うソリッド・スネークに「なぜだか彼女だけは僕に優しいんだ」と答える。ソリッド・スネークは、それをストックホルム症候群なのではないかと考える。

■エメリッヒ博士は、狼犬の面倒を見ていた。テロが起こった時、狼犬にエサをやることを許可したのは、スナイパー・ウルフだった。「彼女も犬が好きなんだ。彼女は良い人さ。だから、彼女を傷つけないで」というエメリッヒ博士。スネークは、メリルはスナイパー・ウルフに撃たれたことを指摘し、エメリッヒ博士に目を覚ますように言う。

■ソリッド・スネークは、エメリッヒ博士に、見張りの兵士を倒して、牢獄の鍵を奪ってくるように頼む。

■だが、エメリッヒ博士は、そんな事できないと言って拒否する。

■トイレの扉の音がして、見張りの兵士が戻ってくることがわかると、エメリッヒ博士はステルス迷彩のスイッチをオンにして部屋から出て行ってしまう。

POINT

●拷問前にスナイパー・ウルフが言っていた家族とは、狼犬のことらしいとわかる。洞窟にいた狼犬のことであろうか。

ストックホルム症候群　1973年にスウェーデンのストックホルムの銀行で発生した人質監禁事件から命名された精神症状。監禁などの極限状況の中で、人質が犯人に好意を抱き始める現象。ストックホルムの事件では、人質の女性が解放後、犯人と結婚した。

MISSION

小目標：牢獄から脱出すること。

中目標1：通信棟へ向かうこと

中目標2：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。

大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。

大目標2：メリルを救出すること。

拷問再開前

■ここまで拷問に服従しておらず、一定の時間が経過しても牢獄から脱出できなかった場合、警備のゲノム兵に拷問の再開を伝えられる。

拷問後3

■3セット目の拷問を終えたリボルバー・オセロットは以下のように語る。

■「お前にも理解できるはずだ」「私達は今のような世界では生きていけない」「私達には緊張が必要だ」「今の世界は腑抜けている。感情を押し潰した偽りの時代だ」「だから世界を目覚めさせ、本来の姿に戻す。欲望と猜疑、怯懦（きょうだ）と蛮勇が入り混じる緊張に満ちた世界の実現」「……それはお前が望むものでもあるんじゃないか？」「リキッド・スネーク、たいした男だ。奴は本気でそれをやろうとしている……」

POINT

●テロリスト達の蜂起の目的について具体的に語られる場面である。

欲望　不足を満たしたいと、強く望む心。

猜疑　他人を妬んで、疑ったりすること。

怯懦　臆病な様子のこと。

蛮勇　乱暴な勇ましさのこと。

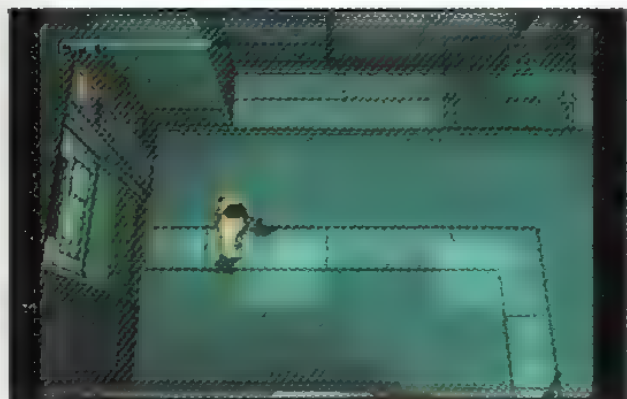
牢獄

■3セット目の拷問が終わると、ソリッド・スネークは牢獄へと運ばれる。

リボルバー・オセロット
Revolver Ocelot
年齢：50代
国籍：ロシア
身長：182センチ
元スペツナズ。ソ連崩壊後、オモン（民警特殊任務部隊）を経て、ロシア税務警察の

突撃隊に身を置く。その後、KGB 第１管理本部を前身とする SVR（ロシア対外情報本部：スルージバ・ヴェネシュニイ・ラズヴトキ）の特殊作戦部門に入るが、旧 KGB 体制に適応できず、アメリカにスカウトされ FOX HOUND に入隊する。ガンマニアであり、西部劇、マカロニウエスタンをこよなく愛し、リボルバー（シングル・アクション・アーミー）を愛用する。また、拷問マニアとして知られており、スペツナズ時代は強制収用所で拷問特別顧問として参加。
リキッド・スネークの野望に同調し、今回のテロ行為に加担。ロシア時代の上官の協力もとりつける。だが彼自身の真の目標は強国ロシアの再建にあるようだ。

牢獄脱出後

■牢獄から脱出し、拷問が行われていた医務室から出ると、そこは最初に DARPA 局長が突然死したフロア (AREA 04) であることがわかる。

MISSION

小目標：通信棟へ向かうこと。
中目標：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

時限爆弾処理後の無線会話

■拷問に服従しなかった場合、拷問部屋で取り上げられた装備の中に時限爆弾が紛れ込ませてある。
■時限爆弾を処理すると、キャンベルから無線が入る。
■ディープ・スロートからの時限爆弾に関する無線連絡を受けている場合、ソリッド・スネークは「あのディープ・スロートという男も妙だ。内部の者に違いない」とキャンベルに語る。
■キャンベルは、ディープ・スロートのことを、内通者か裏切り者か、別の目的で動いている連中ではないかと推測する。

POINT

●ソリッド・スネークの装備には、無くなっているものと無くなっていないものがあることがわかる。確認してみよう。リボルバー・オセロットは、どのような基準で奪うもの、残すものを決めたのであろうか？

狙撃現場

■メリルが倒れていた雪上の血だまりを目にしたソリッド・スネークは、メリルが撃たれているシーンを思い出し、うなだれる。

地下通路での無線会話

■ソリッド・スネークは、キャンベルとナオミから無線連絡を受ける。
■ソリッド・スネークはメリルを守れなかったとキャンベルに語る。
■メリルは自分の意思で任務についたのだから、覚悟はできていたはずだと、ソリッド・スネークを慰めるキャンベル。
■ソリッド・スネークは、メリルは、亡くなった父親に近づくために自分が軍人にならなければいけないと思い込んでいただけだと、自分の考えをキャンベルに説明する。
■キャンベルは、これを聞いて驚く。
■ソリッド・スネークは、メリルには戦場で傷つく覚悟ができていなかったはずだと考える。
■また、メリルはまだ戦場に立つべきではなかったと考え、自分の責任を感じる。
■このときマスターが、ソリッド・スネークとキャンベルの会話に割り込んでくる。
■マスターは、ソリッド・スネークに「反省はいい。後悔するのも勝手だ。だが過去の過ちをただ否定的に捉えて自分を責めるのはやめたほうがいい。それは何も生み出しはしない」とアドバイスをする。
■ナオミは、ソリッド・スネークにとって特別な存在であるメリルのことを嫉妬する。
■ソリッド・スネークは、メリルのことを、「特別といえば特別だ。あれ程の跳ねっ返り、そうはいない」「大佐の姪で……今は戦友だ」と評する。

POINT

●マスターが、ソリッド・スネークに先に進むことを強く勧めているようであることを、覚えておこう。
●ソリッド・スネークにとって、戦友という存在が、特別なものであることは、キャンベルやグレイ・フォックスとのエピソードからうかがい知れている。

ナオミの祖父について

■ソリッド・スネークは、メリルへの感情について繰り返し追及するナオミに「警察の尋問みたいだな」と言う。
■キャンベルは、ソリッド・スネークの「警察の尋問みたいだな」という言葉に、ナオミの祖父のことを思い出し、「家系かもしれんな……」と語り始める。
■ナオミはキャンベルの話を受け、自分の祖父について以下のように語り始める。
■日本人である。
■1950年代、エドガー・フーバーがFBIの長官を務めた時代に長官補佐を務めた。
■マフィア捜査の囮特別捜査官もやっていた。
■ニューヨークでのことである。
■マスターは、ナオミの祖父の話しを聞き、それが、いつの時代、何処でのことなのかを問い詰める。
■ソリッド・スネークは、ナオミに家族はいなかったのではないかと尋ねる。
■ナオミは、大人になってから祖父のことを調べ、これらのことを知ったとき祖父はすでに亡くなっていて、実際に会ったことはないと答える。
■ナオミはスネークを「負けないでね」と励ます。

POINT
●ナオミの口調が軟化しているのがわかる。ソリッド・スネークに対する心情の変化が起きているのだろうか。

エドガー・フーバー　1895年生まれ。1917年に司法省に入り、1924年にFBIの前身である捜査局長に就任。その後48年間FBIの長官を務める。アル・カポネの摘発、共産主義者糾弾などを指揮した。

FBI　連邦捜査局。司法省に属する捜査機関。アメリカ国内での連邦法違反の犯罪捜査を任務とする。スパイ行為、テロリズム、破壊活動などの国家保安に関わる犯罪や、組織犯罪、麻薬密売、脱税、連邦政府職員の不正行為の捜査などにあたる。

MISSION
小目標：通信棟へ向かうこと。
中目標：通信塔では渡り廊下を通り、さらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

Director's Column

ソ連邦崩壊以降いまだ確立されない新生ロシアの経済基盤

Russia's 'Lost' nuclear luggage

武器や弾薬をテロリストに密売？　核流出も？

ソ連崩壊後、軍事大国であったロシアは経済のよりどころを失い、経済困難にあえいでいる。軍需が国を支えていたロシアであるが、今では軍人や軍関係の科学者に給料がまともに支払われていない状況が続いている。折からの軍縮と財政難で軍人たちの生活は日に日に悪化している。元特殊部隊隊員や兵士たちは生活のために、傭兵や警備員として世界各地への出稼ぎを余儀なくされているし、核や最新兵器の技術、知識を持つ科学者たちも外国に高給で雇われ、ロシアの地をあとにしている。残った軍人たちは武器（核を含む）、弾薬などを他国やテロリストに密売することで、あえて食いつないでいるという。
ロシアの最高軍事検察局は11月19日、今年初めから9月までに軍の武器や弾薬、爆弾などを盗んで100人以上が有罪を宣告され、その4割が現役の軍人だったことを明らかにした。犯行動機はいずれも生活苦である。彼らが盗んで、売却した兵器の中にはNBC兵器を含む大量破壊兵器も含まれている可能性がある。
このニュースで、9月にマスコミを騒がせた「核爆弾行方不明発言」も信憑性が増したように思う。レベジ元ロシア安全保障会議書記が米CBSのインタビューに答えたところによると「スーツケース大の小型携帯核爆弾のうち100個以上の所在が不明である」という。
貧困のロシアでは、淑女が生活のために身を売り、軍人は生活のために核兵器を売る。
こういった状況の中、ようやく国も動き出したようである。財政難を打開すべく、軍改革に乗り出しているのだ。戦略核をSTART3（第三次戦略核兵器削減交渉）の上限より低いレベル(2000個以下）に削減。また、170万人にも及ぶ兵員定数を1999年までに50万人削減しようとするものである。しかし、これもエリツィン大統領自らが大統領令を出して半年が経過しているが、実のところ、うまく機能していないようである。
ひと言に削減といっても、軍の機能を維持するためにも、最低限の兵員数が必要である。また軍から給料をもらっているのは、何も軍人だけに限らない。100万人にも達する軍人以外の民間人が軍から給与をもらって、ロシアの財政を圧迫している。さらに削減予定の軍人たちへの退職金しか準備できないという。人員削減するにも金がかかるという訳である。
そのため、大幅な人員削減をするための財源探しが行なわれている。なかには中古の武器、弾薬を他国に輸出したり、軍施設（指令室や兵舎）を売却して財源を確保しようとする耳を疑うような計画まで上がっている。そこまでロシアの財政は逼迫しているのである。

『METAL GEAR SOLID』に登場する旧ソ連出身者

『METAL GEAR SOLID』でも、この問題をシナリオに組み込んでいる。元GRUの総司令官であり、元スペツナズの作戦指揮官でもある大佐が登場する。このセルゲイという軍人を通して、少なからず、ロシア軍の現状について触れている。『METAL GEAR SOLID』の開発も佳境に入っている。そして武器や核兵器の流出がなくなる日を望む気持ちもますます強まっている。

このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。
初出：「ハイパープレイステーション」1998年2月号（ソニー・マガジンズ）

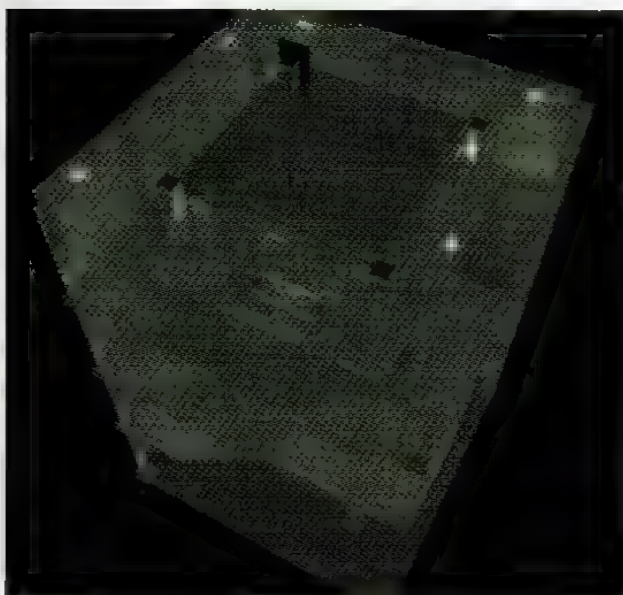
Director's Column

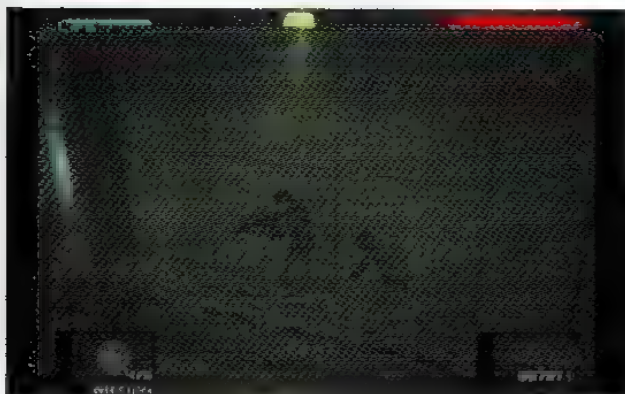
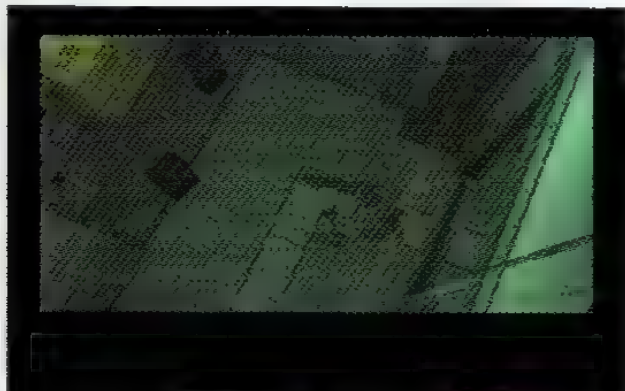
混迷のロシア かつてのスパイ大国の変貌とは……？

Russia spy scandal

諜報ターゲットは政府や軍から、民間の企業へ
以前のコラムで「混迷するロシア」というテーマで不況に悩むロシアの状況、そして、それらが生む核兵器をはじめとするロシア製武器の流失などについて触れた。あれから、TVや新聞紙上でしばらくこれらのニュースを聞かなかったが、つい先日、「やはりロシアの変貌はここまで進行しているのか！」ということを示唆させる事件が飛び込んできた。
ロシアのスパイが日本人エージェントを使って、7年間に渡り日本のハイテク産業から社内資料などの電子機器情報を盗んでいたというものである。2月3日、警視庁の公安の調べで明らかになった。昨今の内部情報漏洩といえば、銀行貯金者のデータやネットワークを介した個人情報の売買などがすぐに思い出されるが、今回のものはまさに「産業スパイ」活動である。スパイ大国・日本と言われて久しいが、非常に呆気にとられる事件と言える。
まずロシアのスパイが集めていたものが軍事機密ではなく、ハイテク技術であったこと。そしてエージェントを指示していた情報局員（スパイ）がなんと、SVRの機関員であるということである。SVRとはロシア対外情報本部（スルージバ・ヴェネシュニ・ラズヴトキ）、つまり旧KGBの第1管理本部を前身としたまさにロシアの諜報機関なのである。冷戦時代、様々な軍事兵器やVIPの暗殺、策略を指揮、実行してきた、いわば筋金入りの「スパイ」たちなのである。
僕らの時代の「スパイ」という言葉、イメージは、007をはじめとする冒険小説やアクション映画では常に脅威として描かれ続けてきた。それはフィクションの中だけであったかもしれないが、彼らはいつもクールでタフ、そして頑固なほど、崇高な思想と意志を持っていた。
しかし、「スパイ」の意味も冷戦構造崩壊とともに大きく変貌を遂げようとしているようだ。諜報ターゲットも政府や軍から、民間の企業に移行してきている。そして「スパイ」のイメージを決定づける要因である動機、「なんのために働くのか？」までもが大きく変化してきている。
昔の「スパイ」はたとえ悪行であったとしても、国家や政治に働いた。しかし、現ロシアでは彼らを雇うオーナーはすでにいない。仕方なく経済的な動機（金銭）で動くほかはない。ロシアの兵士がその能力をいかして傭兵や警備員になるように、彼らは産業スパイとして流れていく。それを考えれば、いったい何人の産業スパイが全世界に拡散し、そして日本に潜伏しているのか？
『メタルギア』にもSVR出身のロシア人が登場する。すでにゲーム誌上でも紹介されているリボルバー・オセロットである。彼は元スペツナズ（GRU）であり、ソ連崩壊後、オモンなどを経て、SVRに入るが体制に合わず（もともとGRUとKGBは犬猿の仲）、アメリカに渡り、FOX HOUNDに入隊する。『METAL GEAR SOLID』でのテロリストたちの動機は様々である。オセロットの動機は、元GRU総司令官同様に、悩めるロシアを救済することである。ほかの若いテロリストとは違い、冷戦時代を第一線で生きてきた男との葛藤が描かれている？……はず。
ぜひ『メタルギア』での、そのあたりの伏線にも期待してほしい。

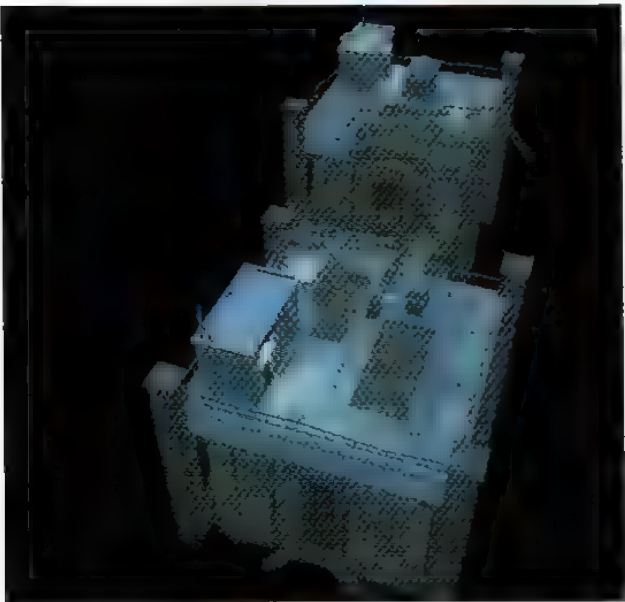
このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。
初出：「ハイパープレイステーション」1998年4月号（ソニー・マガジンズ）

AREA 17
通信棟 A
Tower A

MISSION
小目標：通信棟の渡り廊下を通る。
中目標：通信棟のさらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

ゲノム兵の追撃
■通信棟に辿り着いたソリッド・スネークが、階上へと向かう途中にある厳重な監視システムを通過すると、ゲノム兵の追撃が始まる。

通信棟A9階の扉
■ゲノム兵に追撃されながら通信棟Aの9階まで上ってくると、セキュリティーレベル6の扉があるが、開かない。

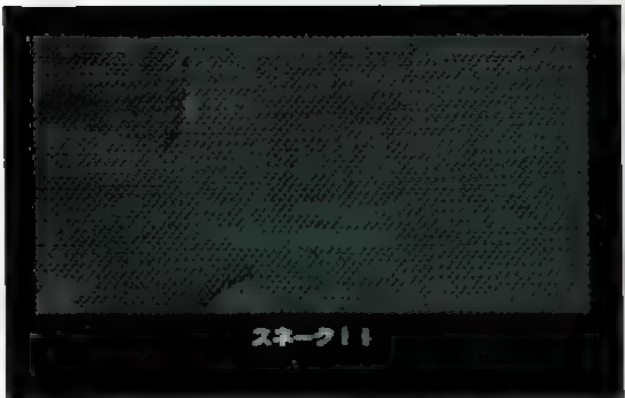
■ソリッド・スネークはエメリッヒ博士からの無線を受信し、以下のことがわかる。
■この扉の向こうに通信棟Bに繋がる渡り廊下がある。
■しかしこの扉は外側が凍りついて開かなくなることがよくあり、内側から開けるのは無理である。普段そのようなときは外側からC4爆弾で爆破する。
■通信棟Bに繋がる渡り廊下は、屋上にもある。

MISSION
小目標：通信棟屋上の渡り廊下を通り通信棟Bへ行く。
中目標：通信棟Bのさらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

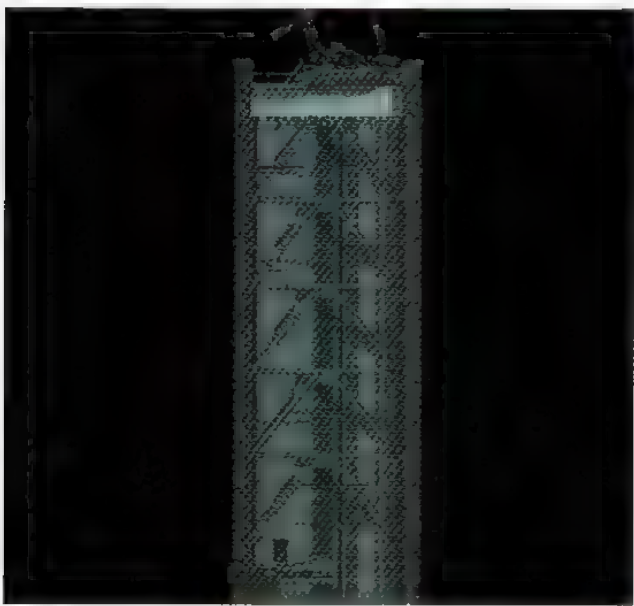
AREA 18
通信棟A屋上
Tower A Roof

パラボラアンテナ爆破

■ソリッド・スネークが通信棟Aの屋上にたどりつくと、そこには通信棟Bにつながる渡り廊下があり、巨大なパラボラアンテナも設置されている。

■ソリッド・スネークが通信棟Bへ向かおうとしたとき、突如ミサイルが飛来。パラボラアンテナが爆発、炎上し、通信棟Bへの渡り廊下は通行不能となる。

■ハインドDに乗ったリキッド・スネークが現れ、ソリッド・スネークに攻撃を開始する。

■ソリッド・スネークは手すりから下を見下ろすと、9階の渡り廊下まで、ロープがあれば降りられると判断する。

MISSION
小目標：ロープを用いて通信棟9階の渡り廊下まで降りる。
中目標1：渡り廊下を通り通信棟Bへ行く。
中目標2：通信棟Bのさらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

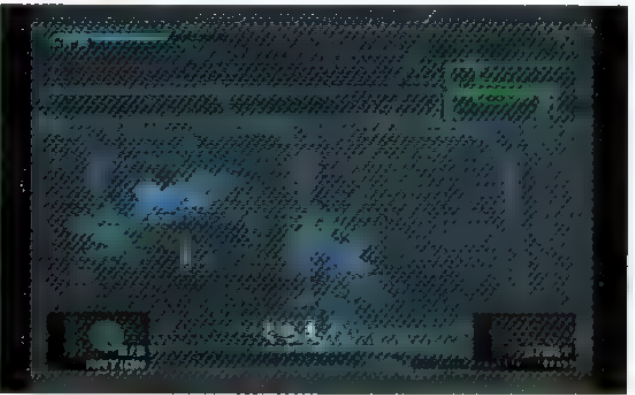
AREA 19
通信棟A壁面
Tower A wall

降下
■ロープで9階の渡り廊下まで降りようとするソリッド・スネークに、リキッド・スネークはハインドDで攻撃をする。

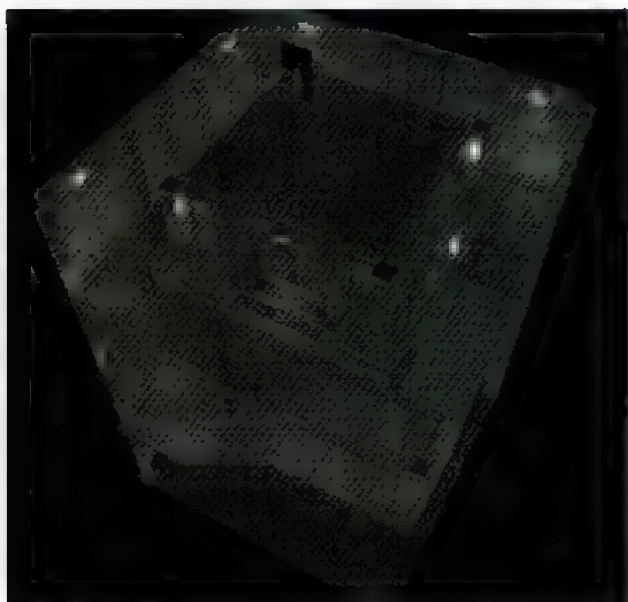
MISSION
小目標：ロープを用いて通信棟9階の渡り廊下まで降りる。
中目標1：渡り廊下を通り通信棟Bへ行く。
中目標2：通信棟Bのさらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

AREA 20
通信棟連絡通路
Communication Tower Corridor

ゲノム兵との戦闘
■ソリッド・スネークはハインドDの攻撃を避けつつ、通信棟9階の渡り廊下に降りたつ。

■渡り廊下の通信棟B側では3人のゲノム兵が待ち構えている。

ハインドDの威嚇
■ソリッド・スネークがゲノム兵を倒すと、今度はリキッド・スネークの操るハインドDが迫る。

MISSION
小目標：渡り廊下を通り通信棟Bへ行く。
中目標：通信棟Bのさらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

AREA 21
通信棟B
Tower B

通信棟Bエレベーター
■通信棟Bの9階にはエレベーターがあるが、操作しても作動しない。

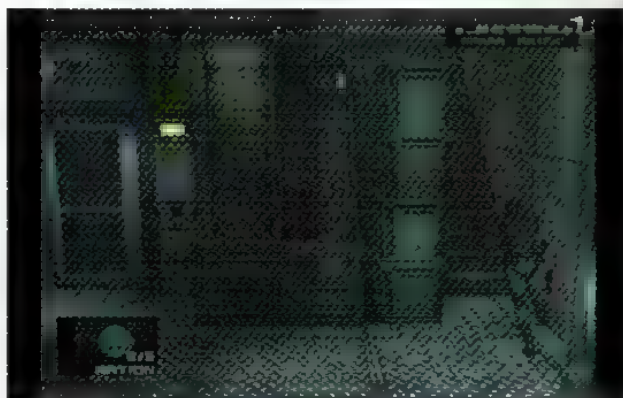
上階への階段
■通信棟Bの9階より上に向かう階段はコンテナが積まれており、通行することができない。

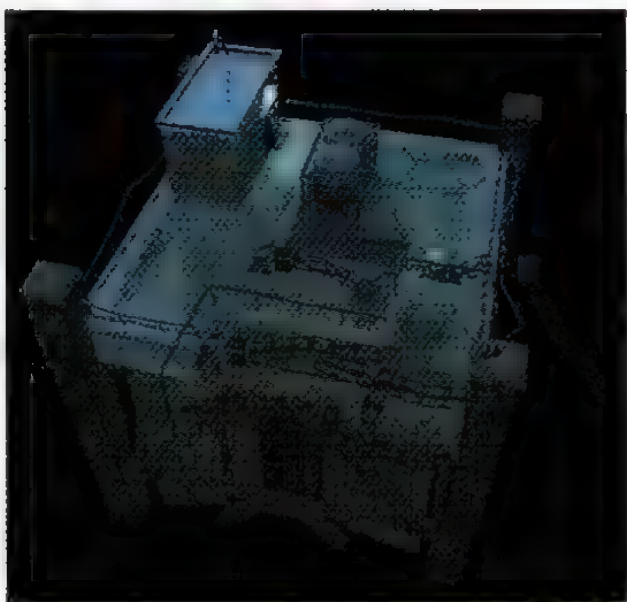
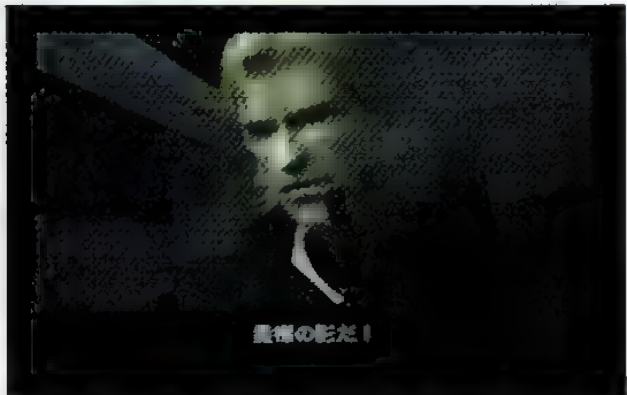
下階への階段
■通信棟Bの階段は2階から下が破壊されており、階段で地上に降りることはできない。

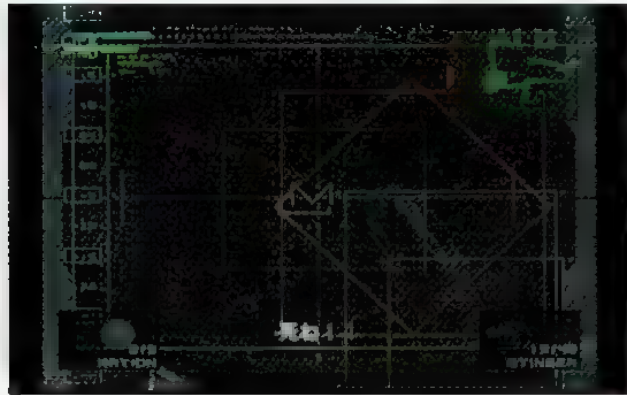
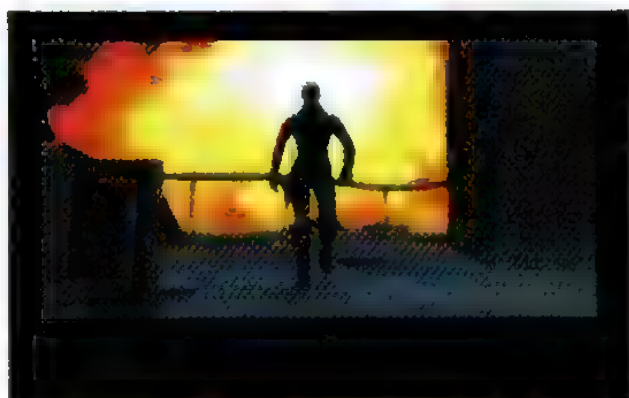
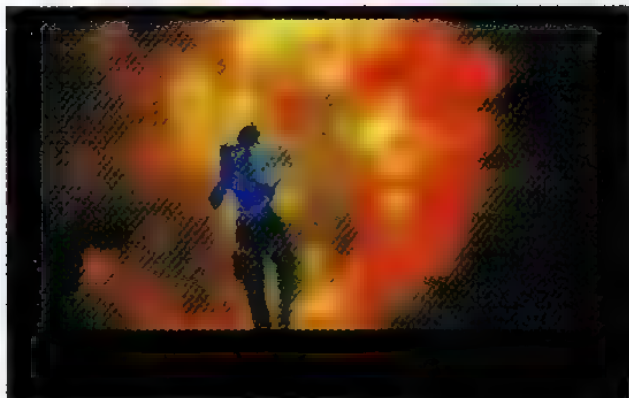
エメリッヒ博士との遭遇
■通信棟Bの9階に戻ってきたソリッド・スネークはエメリッヒ博士と出会う。
■エメリッヒ博士は、エレベーターを使って9階まで上がってきたという。
■エメリッヒ博士が、ここまで来たのは、ソリッド・スネークにどうしても聞きたいことがあるからだと言う。
■エメリッヒ博士はソリッド・スネークに「君は人を好きになった事あるかい？」「君に確認したいんだ。戦場でも愛は芽生えるかどうか？」と尋ねる。

■ソリッド・スネークは「たとえどんな状況でも、どんな時代でも……人は人を愛することができるはずだ。ただし、愛を教授したければ、その人を守り抜く事……」と答える。
■ソリッド・スネークは止まっているエレベーターを動かして欲しいとエメリッヒ博士に頼む。
■エメリッヒ博士は「メカなら、まかとしといてくれ」と、この頼みを引き受ける。
■ソリッド・スネークは「……俺はこれからうるさい蝿を落としてくる」と言い、上階を指さす。

POINT
●ここまでのソリッド・スネークの言動が、人との関わりを避けようとしている傾向にあったのは、その人を守り抜くことができない、と考えたからだろうか？
●ソリッド・スネークの「……俺はこれからうるさい蝿を落としてくる」という言葉と、同じことを言った人物がいたはずである。

上階への階段
■この時点で、通信B棟の9階より上に向かう階段を塞いでいたコンテナは脇に積み上げられており、通行することが可能となっている。

MISSION
小目標：屋上へ上がり、ハインドDを撃墜する。
中目標：通信棟Bのさらに北にある地下整備基地に向かうこと。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

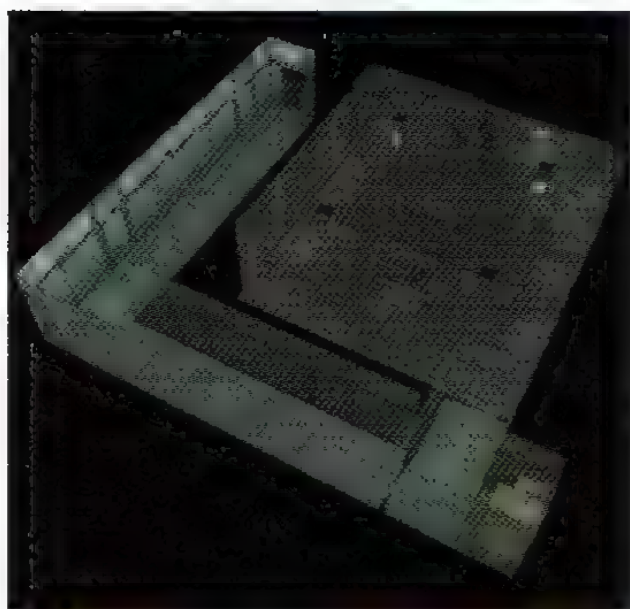
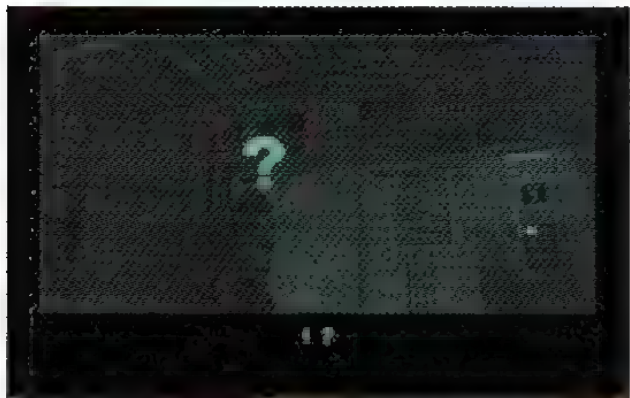
AREA 22
通信棟B屋上
Tower B Roof

ハインドDとの対峙
■通信B棟を上り切り、屋上へ到達したソリッド・スネークを、待ち受けるようにハインドDが現れる。
■ハインドDのコックピットにいるリキッド・スネークとソリッド・スネークが対峙する。
■リキッド・スネークは、ソリッド・スネークを「兄弟」と呼ぶ。
■ソリッド・スネークは「なぜ俺を兄弟と呼ぶ？　お前は何者だ？」と問う。

■リキッド・スネークは「俺は貴様だ。貴様の影だ！」と答える。この言葉の意味を捉えかねたソリッド・スネークに、リキッドスネークは「詳しいことは貴様が殺した親父に聞け。あの世でな!!」と言い放つ。

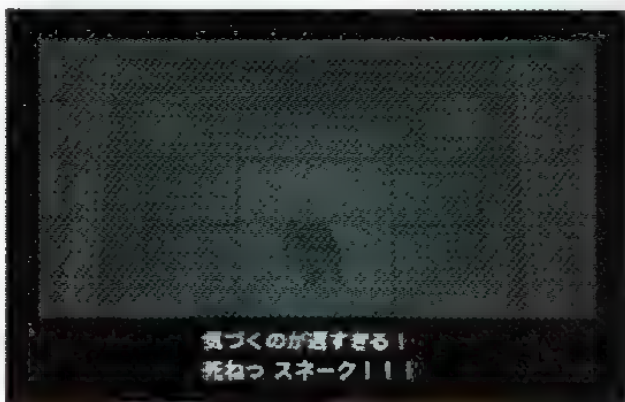
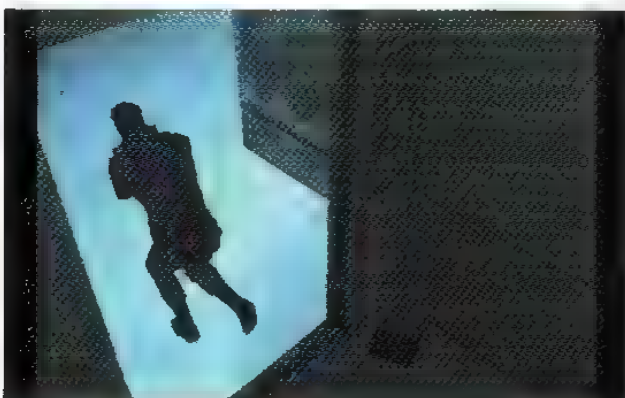
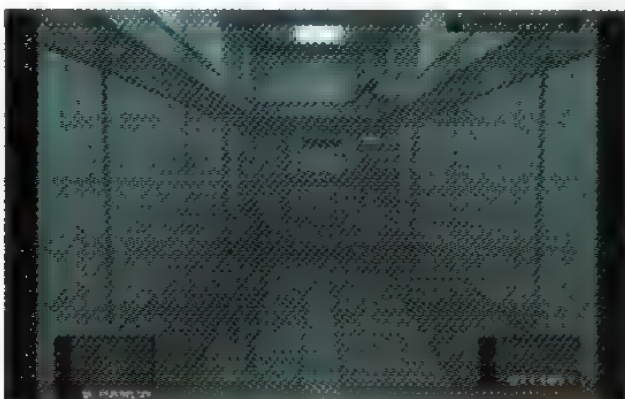
ハインドDとの戦闘
■ソリッド・スネークとハインドDの乗ったリキッド・スネークとの戦闘がはじまる。

ハインドD墜落

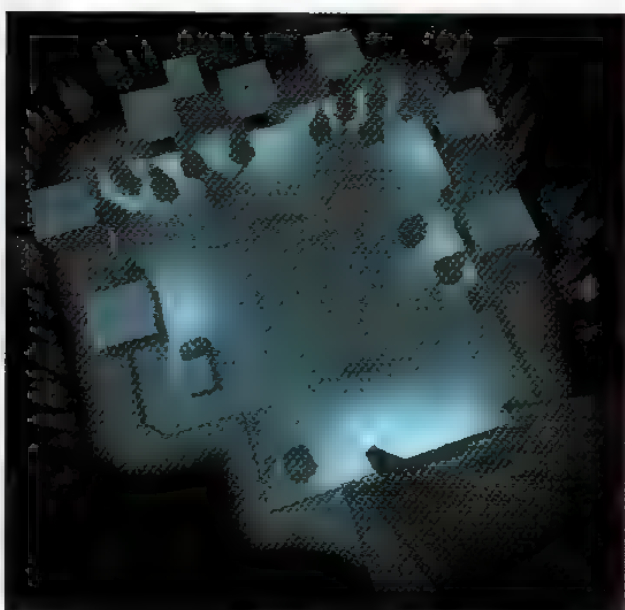
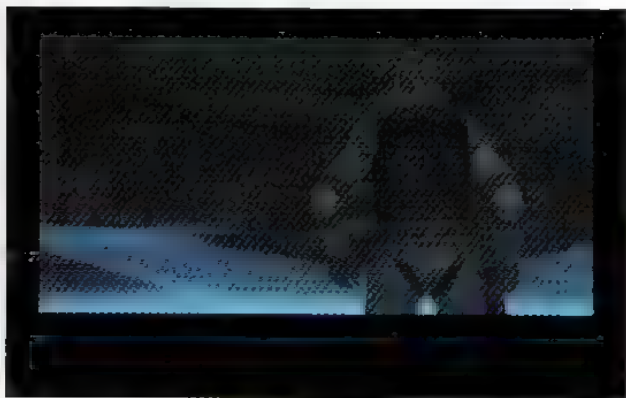
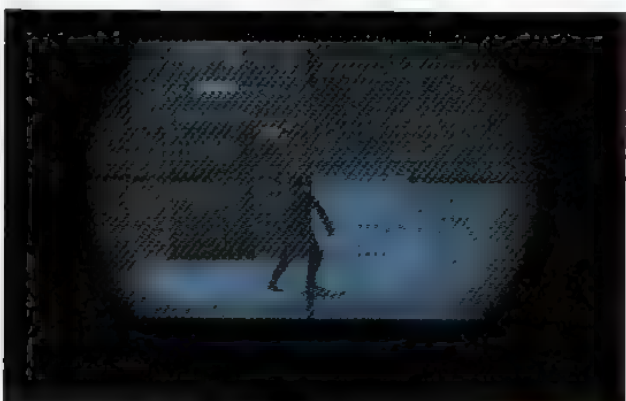
■ソリッド・スネークの攻撃を受けたハインドDは地上へと落下していき、リキッド・スネークの絶叫の後、爆発する。
■ソリッド・スネークは「地獄へ堕ちたか……リキッド……火葬も済んだようだ」と呟き、きびすを返す。

ハインドD墜落後の無線会話
■ソリッド・スネークはエメリッヒ博士からの無線を受信する。
■エメリッヒ博士は、止まっていたエレベーターが動き出したことを告げる。エレベーターはエメリッヒ博士が直したわけではなく、突然動き出したのだという。
■エメリッヒ博士は、通信棟の先の雪原の奥にメタルギア・レックスの地下整備基地への入り口があることを伝える。
■エメリッヒ博士は、どこかに隠れていることになる。

MISSION
小目標：通信棟Bの先の雪原の奥にある入り口から地下整備基地に潜入すること。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

AREA 23
通信棟Bエレベーター
Tower B Elevator

エレベーター内での無線会話
■ソリッド・スネークがエレベーターに乗り込むと、何かの警告音が鳴るが、エレベーターは動き始める。

■ソリッド・スネークはエメリッヒ博士からの無線を受信する。
■エメリッヒ博士は、エメリッヒ博士の研究室に、ステルス迷彩の試作品が5着あったことをソリッド・スネークに伝える。
■5着のステルス迷彩のうち、1着はエメリッヒ博士が着ているものである。
■エメリッヒ博士はソリッド・スネークにも渡そうと思い、研究室にステルス迷彩を取りに行った。しかし、残りの4着がなくなっていた。
■また、先ほどエメリッヒ博士が調べたとき、エレベーターは誰かに停められていたようであった。
■エメリッヒ博士がひとりでエレベーターに乗ったときにも警告音が鳴った。
■ソリッド・スネークは、エメリッヒ博士に体重を尋ねる。エメリッヒ博士の体重は62キロ。
■エレベーターの搭載量は300キロ程度。つまり、エレベーター内には最低5人は乗っていることになる。
■エメリッヒ博士は無くなった4着のステルス迷彩を着た者がエレベーターに乗っていることに気付く。
■その時、ゲノム兵が「気づくのが遅すぎる！　死ねっ、スネーク!!」と叫ぶ声が聞こえる。

ステルス装備ゲノム兵との戦闘
■ソリッド・スネークとステルス迷彩を着た4人のゲノム兵との戦闘がはじまる。

通信棟B1F
■エレベーター内での戦闘を終えたソリッド・スネークは、通信棟Bの1階に辿り着く。

MISSION
小目標：通信棟Bの先の雪原の奥にある入り口から地下整備基地に潜入すること。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

AREA 24
雪原
Snow Field

狙撃
■ステルス迷彩を着た4人のゲノム兵との戦闘を終えたソリッド・スネークが通信B棟から北へ出ると、そこには大雪原が広がっている。だが吹き荒れるブリザードによって極めて視界は悪い。

■ここでソリッド・スネークは、何処からか、姿の見えない相手に狙撃を受ける。咄嗟にかわしたソリッド・スネークは、エメリッヒ博士からの無線を受信する。

エメリッヒ博士との無線会話
■ソリッド・スネークはステルス迷彩に予備があるのかどうか、エメリッヒ博士に尋ねる。しかしステルス迷彩は、5着のみであるとエメリッヒ博士は答える。ということは、今ソリッド・スネークを狙撃している敵はステルス迷彩を使用しているわけではないことがわかる。
■ソリッド・スネークが、この激しいブリザードのなかで狙撃を受けていることを伝えると、エメリッヒ博士は、狙撃している敵が、スナイパー・ウルフであることを勘付く。
■エメリッヒ博士は、ソリッド・スネークに、スナイパー・ウルフを殺さないように懇願する。スナイパー・ウルフは善人であり、話せばわかってくれると言う。だが、ソリッド・スネークは、スナイパー・ウルフが、そんなに甘い世界に生きてはいないと言う。
■その時、スナイパー・ウルフが無線に割り込んでくる。
■スナイパー・ウルフは、彼女のいる場所からソリッド・スネークがよく見えるという。「お前だけは私が狩る。今度は逃がさない」と宣言するスナイパー・ウルフ。
■エメリッヒ博士はスナイパー・ウルフに狙撃を止めるように頼むが「子供はでしゃばるんじゃない!!」と一喝される。
■ソリッド・スネークは、このブリザードの中で狙撃してくるスナイパー・ウルフの腕をほめる。
■スナイパー・ウルフは、女のほうが戦士に向いていると語る。そして、自分がソリッド・スネークの近くにいることを伝える。
■自分の存在をアピールするスナイパー・ウルフに、スナイパー失格だと言うソリッド・スネーク。だが、スナイパー・ウルフは「近くにいるって事は死が近いって事」と返す。
■ソリッド・スネークはメリルの借りを返すことをスナイパー・ウルフに宣言する。

スナイパー・ウルフとの戦闘
■ソリッド・スネークと、スナイパー・ウルフの戦闘が始まる。

倒れたスナイパー・ウルフとの会話
■スナイパー・ウルフとの戦闘に勝ったソリッド・スネークは、倒れたスナイパー・ウルフに歩み寄っていく。
■スナイパー・ウルフは、肺をやられて、もう助からないことを自覚し、ソリッド・スネークに「楽にしてくれないか……」と頼む。

■しかしソリッド・スネークはスナイパー・ウルフの願いに即座に答えられない。
■スナイパー・ウルフはソリッド・スネークに自らの生い立ちを語り始める。
■スナイパー・ウルフはクルドであり、ずっと落ち着ける所を探してきた。
■スナイパー・ウルフがクルドであることを聞いたソリッド・スネークは、彼女がウルフを名乗る理由を納得する。

■スナイパーウルフは、戦場で生まれ、戦場で育った。銃声や怒号、悲鳴が子守唄だった。来る日も来る日も狩り立てられ、憑かれたように戦うことが日課だった。朝、目覚めると仲間や家族の死体が累々と横たわっていた。歴史や政治は、スナイパー・ウルフたちを嬲るだけの存在でしかなかっのだ。

■そんな時に英雄サラディンが現れスナイパー・ウルフを助けてくれた。

■ソリッド・スネークは、スナイパー・ウルフがサラディンと呼ぶ人物が、ビッグボスのことであろうと考える。

■そしてスナイパー・ウルフは、狙撃手となった。狙撃手とは、身を隠し、スコープから世界を傍観し、戦場を内からではなく、外から客観的に見る立場であった。

■スナイパー・ウルフは、世の中に復讐するためにFOX HOUNDに参加し、蹶起に参加した。

■だが、スナイパー・ウルフは、復讐の念が、身も心も自分を変えてしまい、狼としての誇りを失ってしまったと感じ、「今の私は犬同然」だと語る。

■ソリッド・スネークは狼は高潔な生き物で、犬とは違うと語る。ユーピック語では狼の事とケグルネクといい、高貴な生き物として崇めているという。

■ソリッド・スネークは、自分達のような傭兵は『戦争の犬』(ドッグ・オブ・ウォー)と呼ばれ、消耗品であることを認める。しかしソリッド・スネークは、スナイパー・ウルフは犬ではなく狼だと言う。

■スナイパー・ウルフは、ソリッド・スネークに「お前は誰なの？　もしかしてサラディン？」と問う。

■ソリッド・スネークは、スナイパー・ウルフに「お前は……メリルを助けてくれた」と言う。「たとえ傍観者でも女や子供が血を流すのは見たくない」と応えるスナイパー・ウルフ。

■ソリッド・スネークはスナイパー・ウルフに、気高く死ねることを約束し、安心しろ、と言う。

■スナイパー・ウルフは、自分が誰かを殺す為に潜伏していたのではなく、ソリッド・スネークのような男に殺されるのを待っていたのだと悟る。スナイパー・ウルフは、ソリッド・スネークは自分を解放してくれる英雄だと言う。

■そのとき、エメリッヒ博士が姿を現す。エメリッヒ博士は「どうしてなんだ……」と嘆き、「愛していた」と呟く。

■スナイパー・ウルフは手を伸ばし、自分の銃を求める。エメリッヒ博士は地面に落ちている銃を拾い、スナイパー・ウルフの胸に抱かせてやる。

スナイパー・ウルフは、狼犬たちが彼女の■周りに集まっていることを確認すると、ソリッド・スネークに合図をする。

■ソリッド・スネークは銃を構える。エメリッヒ博士は耳を塞ぎ、スナイパー・ウルフに背を向ける。銃声が雪原に響き、狼犬たちが遠吠えを始める。

POINT

●スナイパー・ウルフはビッグボスのことをサラディンと呼び、ソリッド・スネークのこともサラディンと呼ぶ。やはり親子で共通する点があるためであろうか。

クルド　トルコ語で狼の意味がある。

サラディン　1138年に生まれたクルド人の将軍で、イスラム世界の統一をはかった人物。1187年に十字軍を破りイスラム世界に聖地エルサレムを奪回した英雄である。

戦争の犬　フレデリック・フォーサイスのベストセラー小説『戦争の犬たち』は、傭兵の活躍を描いた冒険小説であった。

ユーピック語　アラスカのイヌイットが使用する言語のひとつ。

エメリッヒ博士との会話

■エメリッヒ博士はソリッド・スネークに「戦場でも愛は享受できるっていったよね？」と問い、「僕は何もできなかった……」とうなだれる。

■ソリッド・スネークはエメリッヒ博士から受け取ったハンカチを、スナイパー・ウルフの顔に被せる。

■地下整備基地に潜入しに行くことをエメリッヒ博士に伝えるソリッド・スネーク。ソリッド・スネークは「自分の身は自分で守れ。誰も信用するな」とアドバイスする。

■ソリッド・スネークは、彼がメタルギア・レックスの破壊に失敗すれば、シャドー・モセス島は空爆を受けるだろうこと、もうエメリッヒ博士に逢う事もないかもしれない事を伝え「いつでも逃げていい。残りの人生、好きなように生きろ」と声をかける。

■エメリッヒ博士は無線機を手放さず、ずっとソリッド・スネークを追跡することにする。

■ソリッド・スネークは、エメリッヒ博士を置いて歩き出す。

■エメリッヒ博士は、スナイパー・ウルフ、エメリッヒ博士自身、そして、ソリッド・スネークは何の為に闘っていたのかと問う。

■ソリッド・スネークは「生きて逢えたら、答えを教えてやる」と応じる。

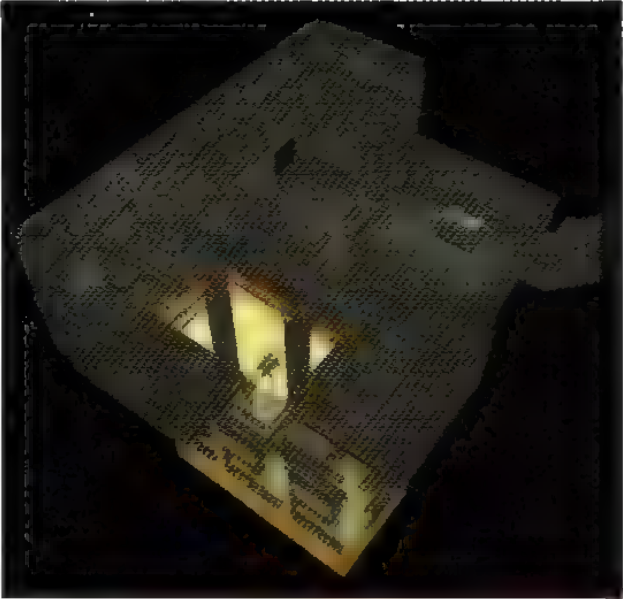
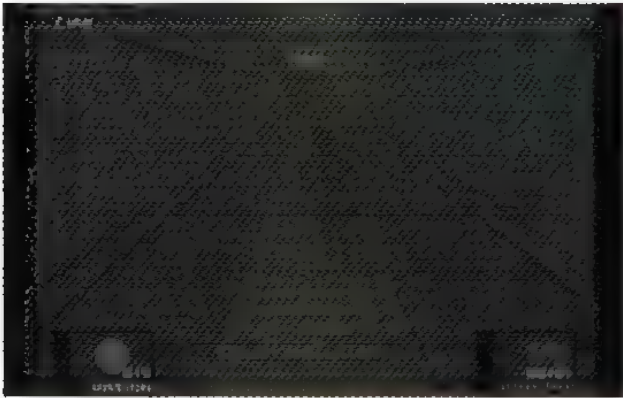
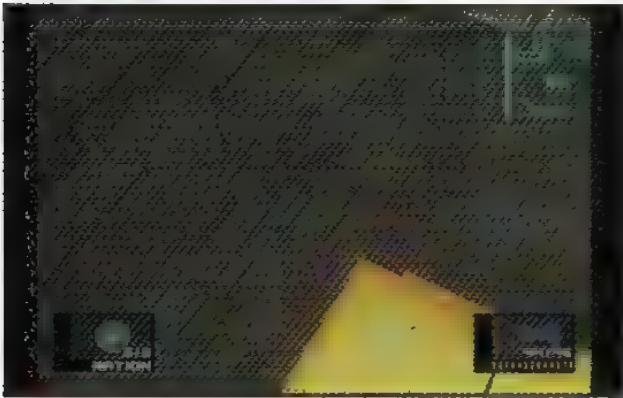
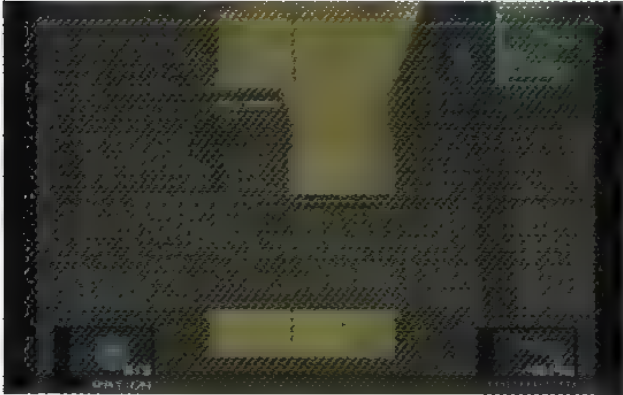
■エメリッヒ博士は「わかった。その時までに僕も答えを探しておくよ」とにっこり

し、ステルス迷彩のスイッチをオン。スネークと反対方向に去っていく。

スナイパー・ウルフ
Sniper Wolf
年齢：20代
国籍：イラク
身長：176センチ
天才女狙撃手。北方アーリア系の血を引く金髪碧眼の美女。女性特有の忍耐力を最大限に活かし、1週間もの間、飲まず食わずで身動きせずに狙撃姿勢を保つ事ができる。世界で最高の狙撃手として知られるネパール出身のグルカ兵から狙撃の技術を学んだ。弾丸に水銀を詰めた特性マーキュリーチップを使用し、手の震えを抑えるために抗不安薬を服用している。
クルド人として生まれ、過酷な環境で幼少期を過ごすが、幼い頃にビッグボスに救われ、戦士として育つことになる。世の中に復讐するために今回のテロ行為に加担するが、その復讐の念が、身も心も自分を変えてしまったと感じる。ソリッド・スネークに興味を抱き、標的と定めるが、戦闘に破れ、死を求める。

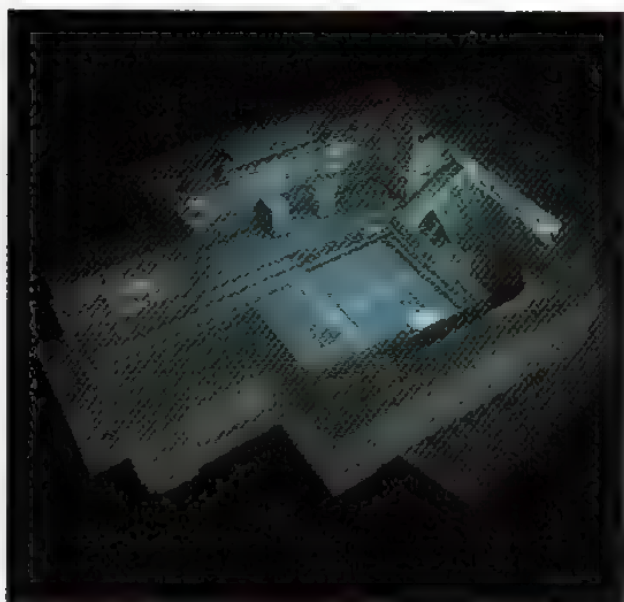
ハル・エメリッヒ
Hal Emmerich
年齢：30代
国籍：アメリカ
身長：177センチ
祖父はマンハッタン計画に関わり、父親はヒロシマへの原爆投下日が誕生日である。アームズ・テック社の社員で、兵器開発の天才。学校に通わず、インターネットによる独学でMITに入学。若くして博士号を授与されている。学生の頃、FBIにスカウトされ、ERF（エンジニアリング・リサーチ・ファシリティ）技術開発研究所に所属した経験を持つ。その後、覗きとハッキングの発覚により、FBIを追われ、アームズ・テック社に入社した。ジャパニメーションが好きで、アメリカで開催される日本アニメのイベント、オタク・コンベンションの常連であることからオタコンと呼ばれる。メタルギア・レックスの開発主任だが、本人は、純粋に日本のアニメに登場するようなロボットを開発しようとしているだけであった。メタルギア・レックスに新型核が搭載されているらしいことを知り、科学者としての責任を感じる。
スナイパー・ウルフに対する愛情を抱き、ソリッド・スネークとの戦いを止めるように懇願するが叶わない。スナイパー・ウルフの死に際し、ソリッド・スネークに、闘うことの意味を強く問いかける。ハル・エメリッヒ博士はこれをきっかけに、生き方を大きく変えることになる。

MISSION
小目標：雪原の奥にある入り口から地下整備基地に潜入すること。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること

AREA 25
溶鉱炉
Blast Furnace

溶鉱炉

■ソリッド・スネークが、スナイパー・ウルフを倒した雪原から、北側の建造物へ潜入し、階段を降りていくと、そこは溶鉱炉のある施設になっている。
■施設内には見張りのゲノム兵が巡回しており、炉内では鉄が赤く煮えたっている。

■ソリッド・スネークは地下整備基地へと続くルートを探さなくてはならない。

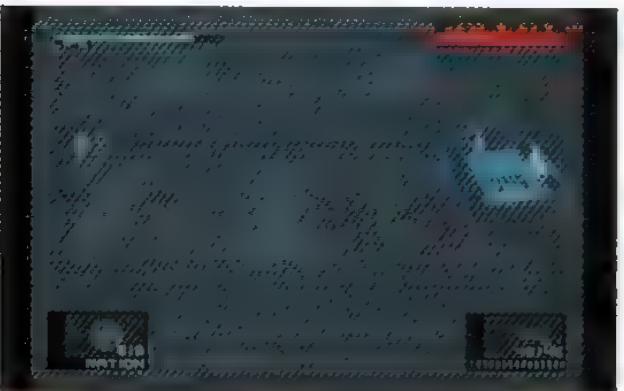
MISSION
小目標：地下整備基地に潜入すること。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

ゲノム兵（重装備）
Heavy Armed Troop

AREA 26
昇降機
Cargo Elevator

昇降機
■ソリッド・スネークが溶鉱炉を抜けると、そこは地下へと向かう貨物用昇降機の乗り場となっている。

MISSION
小目標：地下整備基地に潜入すること。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

ゲノム兵との戦闘
■ソリッド・スネークがパネルを操作すると昇降機は地下へ向けて動きはじめる。
■その時、ソリッド・スネークを追って、上方からゲノム兵が昇降機にダイブして飛び降りてくる。

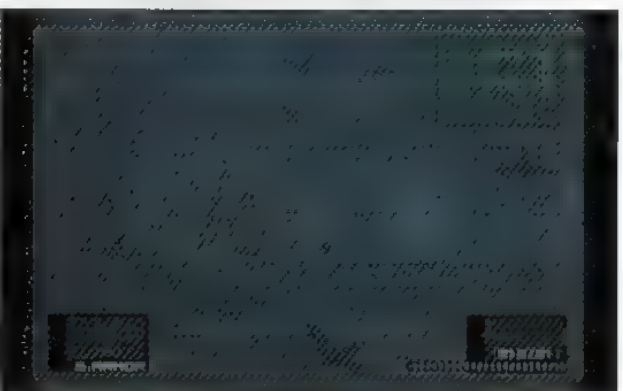
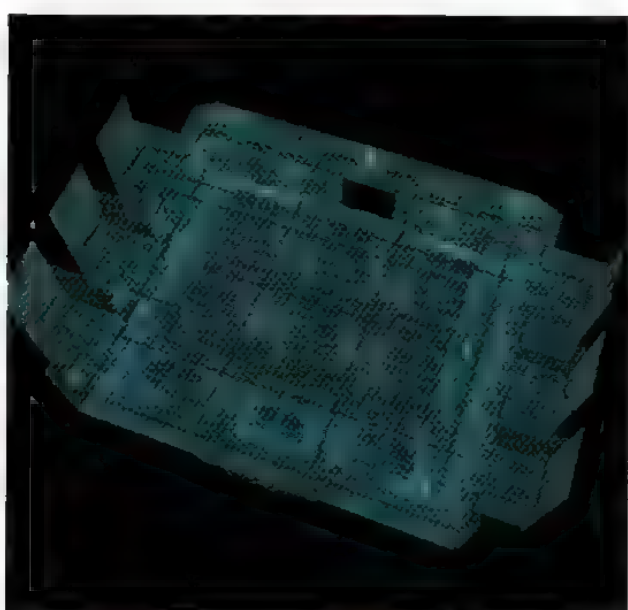
■ソリッド・スネークとゲノム兵の戦闘がはじまる。

昇降機中間駅
■ゲノム兵との戦闘後、昇降機は中間駅に到着する。

■昇降機を乗り換え、パネルを操作すると昇降機はさらに下層へと降下していく。

マスターとの無線会話
■下層へと降りていく途中、ソリッド・スネークはマスターから無線連絡を受信する。
■マスターは、この会話が盗聴されているのかどうかを気にする。ソリッド・スネークはモニターを切っていると答える。

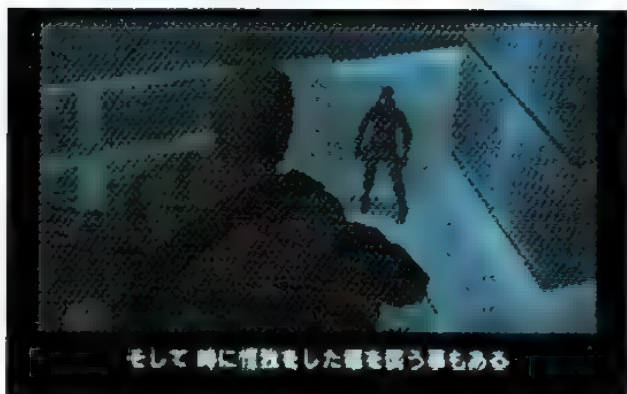
ナオミについて
■マスターは、ナオミ・ハンターについての情報を語り始める。
■ナオミ・ハンターの祖父が FBI 長官の補佐官であったという話、ニューヨークでマフィアの囮捜査をしていたという話は、すべてデタラメであった。
■50 年代当時の FBI 長官、エドガー・フーバーは人種差別主義者（レイシスト）で有名だった。その頃、FBI に東洋人の捜査官はひとりもいなかった。また、マフィアの囮捜査が行われるようになたのは 1960 年、シカゴでのことだった。
■マスターは嘘をついたナオミのことをスパイかもしれないと疑い、調べたほうがよいと言う。
■今回の作戦には、DARPA 局長とベイカー社長の死、忍者のことなど腑に落ちないことが多く、ナオミがそれを仕組んだかもしれないこと、あるいはナオミとテロリストには繋がりがあるのではないかという疑念がわく。
■マスターは何かわかったら連絡すると言って無線を切る。

POINT
●マスターが「スパイ」という言葉を使うが、他にも同じ言葉を使った人物がいたことを思い出そう。

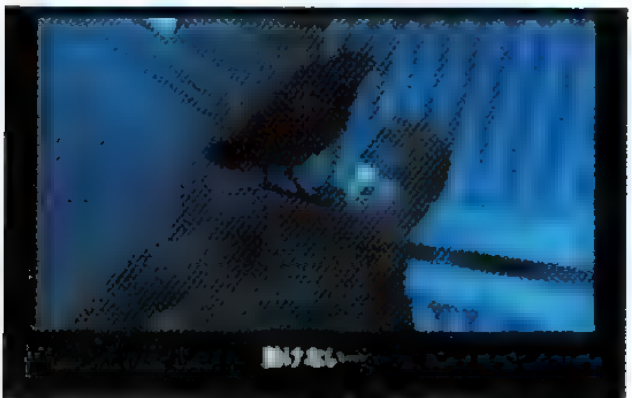
昇降機
■昇降機が降りていくにつれて、周囲を烏が舞いはじめる。

AREA 27
地下倉庫
Warehouse

バルカン・レイブンとの遭遇

■昇降機で最下層まで降りてきたソリッド・スネークは、地下整備基地に向かうため、地下倉庫へと潜入する。

■地下倉庫の中央のコンテナの上には烏が群れとなり、黒い塊のように見える。烏の群れは、ソリッド・スネークが近づこうとすると飛び立ち、ソリッド・スネークを襲う。

■烏の群れを避けたソリッド・スネークが顔をあげると、コンテナの上に、渓谷での対M1戦車戦で戦ったバルカン・レイブンが立っている。

■バルカン・レイブンはソリッド・スネークを「ようこそ白人（カサック）!!」と迎え、「ここから先は通さん！」と宣言する。

■バルカン・レイブンは、M1戦車での対戦ではソリッド・スネークがいかなる者なのか、カラス達と傍観していたのだという。

■そのとき、バルカン・レイブンの額にある烏形の痣が盛り上がり、幻覚のように実体化すると、ソリッド・スネークに向かって飛んできて、肩にとまる。バルカン・レイブンは「今、お前は死の宣告を受けた」と言う。

■ソリッド・スネークは動けなくなる。バルカン・レイブンはカラスを通じてソリッド・スネークの身体を探っているかのように「お前、東洋人の血が流れているな……」「なるほど、お前も俺達と同じモンゴル系か」「アラスカ・ネイティブ・アメリカンは日本人に近く、祖先が同じだとも言われている」と言う。

■ソリッド・スネークは「カラスに親戚はいない」と返す。

■バルカン・レイブンは「蛇は好かんが、同族なら相手に不足はない」と言う。

■バルカン・レイブンは、世界エスキモー・インディアン・オリンピックの競技である『棒引き』『四人運び』で、怪力を鍛えたと言う。しかし、バルカン・レイブンの強さは怪力だけでなく『耳引き』という競技で鍛えた精神面から来ているとも言う。『耳引き』は、紐で互いの耳をひっぱり合い、酷寒の厳しさに耐える力を養う競技である。

■バルカン・レイブンは、これから、形は変わるが『耳引き』と同主旨の闘いを行うと言う。

■ソリッド・スネークは「これは競技ではなく、ただの殺しあいだ。暴力はスポーツではない！」と断じる。

モンゴル系　人間は生物学的な特徴から、大きくネグロイド（黒人）、コーカソイド（白人）、モンゴロイド（黄色人）の３つに分類できる。日本人も含めたモンゴロイドの、扁平で目が細く、頬骨の張った顔つき、手足の短いずんぐりした体型は、モンゴロイドが酷寒の地に定着する過程で生存に有利な形質として獲得したものとされる。

アラスカ・ネイティブ・アメリカン　現代から400～500万年前にアフリカ大陸で生まれた人類は、約100万年前にユーラシア大陸へと拡散していき、様々な環境に適応していった。50～60万年前にアジアへと拡散して行った人類を、先史モンゴロイドいう。先史モンゴロイドは、その後さらに北上を続け、約2万5千年前には、極北の広大なシベリアへ拡散。さらに、彼らの一部は、氷河期に陸地化したベーリング海峡を渡り、アラスカに到達し、アメリカ大陸に流入していった。現代では、アメリカ大陸に住むネイティブ・アメリカン（インディアン）やイヌイット（エスキモー）がモンゴロイドであることが、遺伝子分析で明らかにされている。

世界エスキモー・インディアン・オリンピック　毎年7月の中旬にアラスカのフェアバンクスに、エスキモーやインディアンといったネイティブアメリカンが集まって開催する、伝統的な民族遊戯会。

バルカン・レイブンとの戦闘

■「さあ、お前が何者かじっくりと見せて貰おう!!」とバルカン・レイブンが宣言し、二人の闘いがはじまる。

バルカン・レイブンとの戦闘後会話

■闘いを終えたソリッド・スネークはバルカン・レイブンへと歩み寄る。

■バルカン・レイブンは「ボスの言う通りだった……」「どうやら、不要な存在は俺のほうだったらしい」と語り始める。

■バルカン・レイブンは、自分の骸は、魂も肉も烏と同化し、自然に還り、残骸は残らないと言う。

セキュリティ・レベル7の鍵を入手

■バルカン・レイブンは、地下倉庫から北へ向かう扉を開くことができるカード・キーをソリッド・スネークに渡す。

■「どうして？」と問うソリッド・スネークにバルカン・レイブンは「お前は自然がつくり出した蛇ではない」「お前もボスも、違う世界から来た……俺達の知る世界ではない」「(リキッド・スネークと）決着をつけてこい。俺は最後を見ている……」と答える。

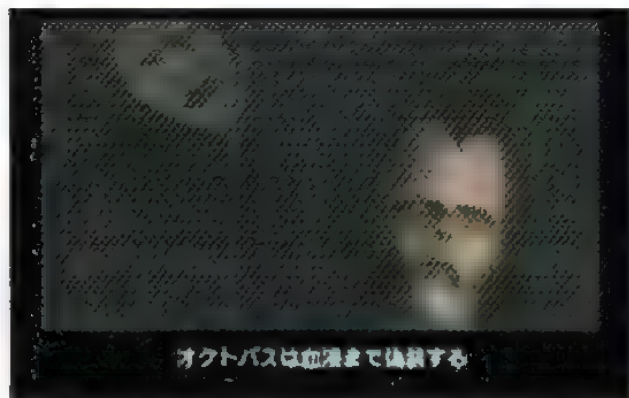
POINT

●「自然が作り出した蛇ではない」ということは、人工的に作り出されたことを意味するのだろうか？

DARPA局長の死について

■バルカン・レイブンはソリッド・スネークに、今回の作戦で起こった腑に落ちない出来事のひとつにヒントを与える。

■ソリッド・スネークの目の前で死んだDARPA局長は、FOX HOUNDの隊員である変装の名人、デコイ・オクトパスであったというのだ。

■デコイ・オクトパスは変装をする際、血液まで偽装する。その為DARPA局長の血を全て抜きとって、入れ替えた。

■「しかし、死神までは騙せなかった訳だ」とバルカン・レイブンは言う。

■「そんな手間を掛けてまで、なぜ局長のふりを？」と問うソリッド・スネークだが、バルカン・レイブンは「ヒントはここまでだ。この先は自力で解明するんだな」と、この話題を切り上げる。

POINT

●ソリッド・スネークはBRIEFING時に、デコイ・オクトパスが変装の達人であるという情報を得ていた。

●ソリッド・スネークが拷問を受けた後に入れられた牢獄にあったDARPA局長の死体は、血が抜かれていたようだったことを思い出そう。

●リキッド・スネークが「オクトパスの死因も調べねばならん」と語っていたことを思い出そう。バルカン・レイブンの言う「死神」とは何のことなのだろう？

●では、本物のDARPA局長の死因は何なのだろうか？　ソリッド・スネークが見た幻覚の中で「馬鹿が。殺してしまうとは……」「すいません。つい……」などの会話があったことを思い出そう。

●ソリッド・スネークが最初の独房で出会ったDARPA局長が偽者だったということは、そこでDARPA局長の言っていたことは、疑ってかかったほうがよいということになる。どんなことを言っていたか、よく検証してみよう。

●デコイ・オクトパスがDARPA局長に変装した目的は何だったのだろう？

デコイ・オクトパス
Decoy Octopus
年齢：不明
国籍：不明
身長：不明
FOX HOUND 隊員。変装の達人との情報があったが、詳細は不明。DARPA 局長に変装してソリッド・スネークと接触するが、本当の姿を見せることなく、心臓発作のような症状を見せて死亡する。

バルカン・レイブンの最後

■血を吐き、最後の時が迫ったバルカン・レイブンに鳥の群れが舞い降り、身体をついばみ始める。

■去っていくソリッド・スネークの背中に「蛇よ、自然界に限度を越えた殺戮は存在しない。必ず終わりがある。だがお前は違う」「お前の進む先に終着駅はない。どこまで行っても……いくつ屍を乗り越えようと……」「終わりのない殺戮だ。救いのない未来……」と言葉を投げかけるバルカン・レイブン。最後に「いいか、蛇よ！　俺は見ている!!」と叫ぶ。だが、そのときすでにバルカン・レイブンの肉体は跡形もなくなっている。

バルカン・レイブン
Vulcan Raven
本名：不明
年齢：30 代
国籍：アメリカ
身長：210 センチ
ネイティブ・アメリカンとイヌイットの混血。イヌイットの血を引くことから、高度に寒冷地に適応した体質を持っている。シャーマンとして育てられ、超自然的な能力を秘めている。アラスカのブルックス山脈など、人跡未踏の奥地で罠猟師（トラッパー）として狩りをするのが趣味。アラスカ大学出のエリート。海が凍結した際にベーリング海を渡り、ロシアに出入りしていたときに、GRU 時代のオセロットと出会う。旧ソ連時代にロシアで極秘特殊部隊ビンペルと共に特殊任務を行なった経験を持つが、1993 年、「モスクワ騒乱事件」で大統領から左遷された多くのビンペル隊員と同じくロシアに見切りをつける。その後 OUTER HEAVEN に参加。オセロットの紹介で FOX HOUND にスカウトされる。額にワタリガラス（レイブン）の痣があり全身にはペトログリフィス(2000 年もの昔からネイティブ・アメリカンの文化として残されている石に刻まれた文様）の入れ墨をしている。
ソリッド・スネークを「戦場に息吹を吹き込んでくれる」と評し、また、自分とは違う世界から生まれたソリッド・スネークが何者であるのかに強い興味を抱き、闘うことを望む。最後にはソリッド・スネークとの闘いに破れ、今回のテロ行為に関わる謎のひとつについて、ヒントを提示したあとに死亡する。

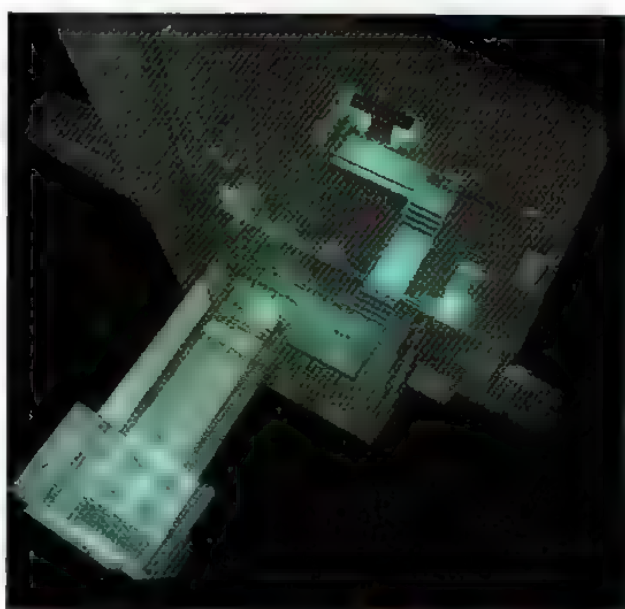
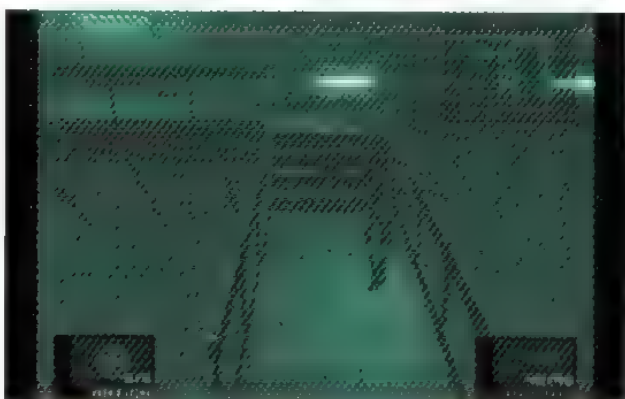
マスターとの無線会話

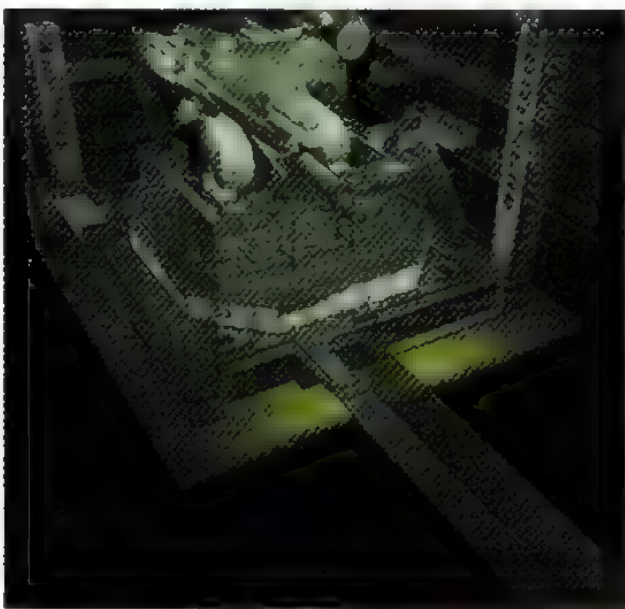
■ソリッド・スネークはマスターからの無線を受信する。
■マスターはナオミの件を切り出し、モニターをオフにするように言うが、キャンペ

ルは、すでにこの会話を聞いている。
■キャンベルは、今ナオミは席を外し、仮眠をとっているところだと言う。
■マスターは、キャンベルにも話を聞いてもらったほうがよいかもしれないと判断し、話を始める。

ナオミについて
■マスターは、今キャンベルの側にいるナオミは偽者だという。
■ナオミの生い立ちを聞いて不審に思い、マスターが調べたところ、確かにナオミ・ハンターという人物は実在した。
■しかし本物のナオミ・ハンターは中東で行方不明となっており、現在ナオミ・ハンターを名乗る女性は、本物のナオミ・ハンターの戸籍を何処かで入手したのに違いないとマスターは言う。
■マスターは、現在のナオミ・ハンターはおそらく、今回の作戦を妨害するためのスパイであり、テロリストの仲間であるだろうという。
■驚くキャンベル。しかしナオミはFOX HOUNDのメディカルドクターであったことから、FOX HOUNDと共に蜂起していてもおかしくはないとも考えられる。
■あるいは、別の組織かもしれないと疑うマスターに、キャンベルは「別の……？ありえんことだ……」と答える。
■マスターはナオミ・ハンターが自分たちを裏切っていることは確実だとし、ナオミを拘束、尋問して何が目的か吐かせるようキャンベルに要求する。
■キャンベルは、ナオミがテロリストたちのスパイだとすると大変なことになるという。この言葉に、ソリッド・スネークは、ナオミには何か重要な機密が任されていることを感じとる。
■マスターはナオミに任されている機密と、DARPA局長、ベイカー社長の変死とが関係あるのではないかと勘付くが、キャンベルは「私は……しらん」と答える。
■これ以上ナオミを作戦に参加させることを反対するマスターだが、キャンベルはナオミ抜きでは作戦を完遂することができないという。
■ソリッド・スネークはさらに疑いを強くし、マスターは一刻も早くナオミの目的を掴むことを要求。キャンベルは、ナオミを洗ってみると返答する。

POINT
●なぜナオミ抜きでは作戦を完遂することができないのだろうか？　今回の作戦でのナオミの任務は、作戦開始前のソリッド・スネークへの注射だけで、ほぼ終了しているようにも思える。この注射は、考えている以上に重要なことだったのだろうか？ソリッド・スネークが感じたように、ナオミには何か重要な機密が任されているようである。

AREA 28
地下倉庫北
Warhouse North

地下倉庫北
■バルカン・レイブンを倒し、地下整備基地に向かうソリッド・スネークは、地下倉庫北のエリアを通過する。

MISSION
小目標：地下整備基地に潜入すること。
大目標１：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PALキー）２つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

AREA 29
地下基地
Underground Base

メタルギア・レックス発見
■地下倉庫北のエリアを通過し、地下整備基地に潜入したソリッド・スネークは、ついにそこでメタルギア・レックスと対面する。

■地下基地は3つの階が吹き抜けになった構造となっている。また、一段低くなったところに排水溝があり、青白く淀んだ液体が流れている。

MISSION
小目標：地下整備基地の司令室に向かうこと。
大目標1：メタルギア・レックスを破壊すること。あるいは、残りの鍵（PAL キー）2つを探し、テロリストの核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

エメリッヒ博士との無線会話
■ソリッド・スネークが2階への階段を上ろうとすると、エメリッヒ博士からの無線を受信する。

鍵（PALキー）について
■エメリッヒ博士は、テロリストたちの会話を傍受してメタルギア・レックスの核発射準備、PAL コード（起爆コード／パスワード）の入力が完了したらしいことを知り、ソリッド・スネークに報告する。
■エメリッヒ博士は、核発射の阻止には、ベイカー社長が言っていた解除システムを使うしかないという。
■しかし、鍵（PAL キー）は3つのうちのひとつしかなく、しかもその鍵（PAL キー）の仕掛けについてもわかっていない。これについて、エメリッヒ博士は「任せといてくれ……」と応じる。
■エメリッヒ博士は今コンピュータールームにいて端末からベイカー社長の極秘ファイルへのアクセスを試みているところなのである。
■極秘ファイルにアクセスするパスワードをエメリッヒ博士は知らないが、それでもやってみると言う。
■ソリッド・スネークはエメリッヒ博士がハッカーだったということに驚く。

エメリッヒ博士との無線会話
■ソリッド・スネークが2階から3階への階段を上ろうとすると、再びエメリッヒ博士からの無線が入る。
■エメリッヒ博士は今、ベイカー社長の極秘ファイルの3つ目のセキュリティの解除に取り掛かっているところだという。

エメリッヒ博士との無線会話
■ソリッド・スネークが3階まで上がったところでエメリッヒ博士からの無線が入る。
■エメリッヒ博士は、ベイカー社長の極秘ファイルのセキュリティを破り、アクセスすることに成功したことを報告する。

新型核弾頭について
■エメリッヒ博士は、PAL コード（起爆コード／パスワード）の解除方法についてはまだ不明だが、新型核弾頭の正体がわかったという。
■新型核弾頭の正体は、レールガンで大砲のように射出されるものであった。
■この方式は、燃料を使用しないため核ミサイルではなく、そのため、色々な条約にも抵触しないはずである。
■この弾頭の本当の恐ろしさはステルスであり、レーダーに映らないところにある。
■ステルスミサイルの研究は1970年代後半からはじまっていたが、今まで実現されていなかった。ロケットの噴射を敵の軍事衛星から隠すことができなかったからというわけである。
■しかしレールガンで射出する、新型の核弾頭は推進剤を燃やす必要がない。そのために既存の弾道ミサイル検知システムに捉えられることはなく、迎撃も不可能である。
■しかも新型核弾頭は地下基地用に対処された地表貫通弾である。
■これらの事は、新型核弾頭が絶対的な軍事力であることを意味し、それでいて政治的にも核削減条約や核査察の網の目を抜けられるという事である。
■第三次戦略兵器削減条約（START3）の調印を控えて、このような核兵器の存在が暴露されれば、交渉は決裂し、国連で非難され、合衆国の権威は失墜、大統領は落選となることが予想される。
■ソリッド・スネークは、これら新型核弾頭に関する会話を、キャンベルに「聞いているか？」「知ってたのか」と問いかける。キャンベルは「すまない」「言い訳はせんよ」と答える。

■エメリッヒ博士はさらに新型核弾頭の情報をソリッド・スネークに伝える。
■キャンベルは「すまない」「言い訳はせんよ」と答える。
■エメリッヒ博士はさらに新型核弾頭の情報をソリッド・スネークに伝える。
■新型核弾頭が完成していたのは、あくまでも仮想実験、シミュレーション上での事だった。
■今回シャドー・モセス島で行われていた演習は、シミュレーションの裏づけをするデータを収集するために行われた。
■演習の結果は想像以上にうまくいったようであった。しかし、エメリッヒ博士は、一番重要な演習の全記録データがネットワーク内のどこにも見つからないと言う。
■ソリッド・スネークは、そのデータをベイカー社長から光ディスクで預かったが、リボルバー・オセロットに奪われたことを伝える。キャンベルは落胆する。

POINT
●何も知らないと言い続けてきたキャンベルだったが、ついに「言い訳はせんよ」と言う。ソリッド・スネークが任務を遂行する妨げとすらなっていたのにも関わらず、何故これほどまでにキャンベルは事実を隠してきたのだろうか？　何にしても、キャンベルがソリッド・スネークを裏切っていたことがはっきりとする場面である。

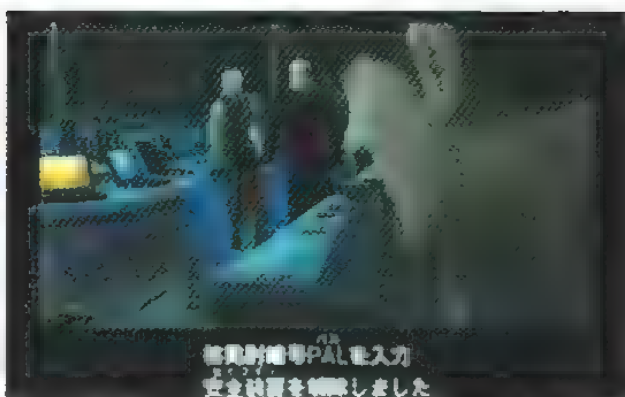
PALについて

■リキッド・スネークたちは演習で使用した模擬弾頭を本物の弾頭にすり変えた。そのため起爆コード（PAL コード／パスワード）を入力するだけで、核発射が可能である。
■エメリッヒ博士は引き続きベイカー社長の個人ファイルを調べ、起爆コード（PAL コード／パスワード）の解除方法を探ることにする。

エメリッヒ博士との無線会話

■地下基地の3階南側は司令室となっている。ソリッド・スネークは司令室の前に到着したところでエメリッヒ博士からの無線を受信する。
■エメリッヒ博士はベイカー社長がメタルギア・レックス開発に寄せていた思惑についての情報をソリッド・スネークに伝える。
■次期主力戦闘機の入札に失敗、SDI の中止に軍縮などの影響で、アームズテック社の経営は吸収合併の話が出るほど逼迫した状況になっていた。
■ベイカー社長は DARPA 局長を多額の賄賂で抱きこんでいたようであった。また DARPA 局長はかなりの核抑止論者であったという。

司令室前

■司令室の入り口へのステップを駆け上がったソリッド・スネークは、影に身を潜め、開放された扉から中の様子を伺う。

■司令室のなかではリボルバー・オセロットとリキッド・スネークが核発射について話し合っている。
■リボルバー・オセロットは「核発射暗号、PAL を入力、セイフティを解除しました。いつでも発射可能です」とリキッド・スネークに報告する。
■リキッド・スネークは「まだワシントンからの返答はない。俺達が腰抜けでない事を教えてやらねばならんようだ」と発言。目標をロシアのチェルノートンから中国ロプノールへと変更することにする。
■目標をロプノールとする理由をリボルバー・オセロットは尋ねる。
■リキッド・スネークは、ロプノールに核実験場があることを理由にあげる。
■いきなり都市に核を撃ちこんでは、すべてが終わってしまうが、核実験場での核爆発なら事実の隠匿が可能だというのだ。
■リキッド・スネークは、報復攻撃を避けるために合衆国が中国と極秘交渉を行うことになり、その過程で新型核弾頭の存在も明らかになると予想。
■リキッド・スネークは、そのときアメリカ政府や大統領の立場がどうなるかと語る。
■包括的核実験禁止条約（CTBT）の手前、インドや中国がどういった態度をとるのかを考えたリボルバー・オセロットは、「そうか」と納得する。
■リキッド・スネークは、新型核兵器の存在を知った各国が、自分たちに接触を試みてくるだろうと予想する。
■そうなれば、ワシントンも現段階のような冷静さを装ってはいられないはずだというリキッド・スネーク。
■大統領は必ず折れ、自分たちとの交渉に応じるはずだとリキッド・スネークは読む。
■リキッド・スネークは合衆国へビッグボスの DNA 情報と 10 億ドルを要求していると言い、「これでゲノム兵の奇病にも対処できる」とも言う。

POINT
●ゲノム兵の奇病という話題は、ここで初めて出てくる。一体どのような病気だというのだろうか？

チェルノートン　小島秀夫監督作品『スナッチャー』に登場する、モスクワにあるとされている街。

ロプノール　中国の新彊ウイグル自治区、タリム盆地のタクラマカン砂漠東端にある

塩湖。中国は1963年、ここに核実験場を建設し、1964年、アメリカ、ソ連についで世界で3番目の原子爆弾保有国となった。

包括的核実験禁止条約（CTBT） 宇宙空間、大気圏内、水中、地下を含むあらゆる空間における核兵器の実験的爆発及び他の核爆発を禁止する条約。1996年の国連総会で採択された。発効には原子炉を保有する44カ国の批准が必要だが、このうちアメリカ、中国、インドなど12カ国が未批准のため発効していない。

10億ドル 日本円にして約1050億円ほど。ちなみにタイコンデロガ級イージス・ミサイル巡洋艦1隻分の値段が約10億ドル。映画『ロード・オブ・ザ・リング』三部作なら三回制作できる。

FOXDIEについて

■リキッド・スネークは、これらの要求の上に、さらにFOXDIEの血清を追加したという。

■リキッド・スネークとリボルバー・オセロットの話題はFOXDIEに関する事となる。ここでの会話でFOXDIEについて以下のことがわかる。

■局長に化けたデコイ・オクトパスやベイカー社長のように、老人は早く発症するという情報は事実であった。

■サイコ・マンティスはマスクをしていた為に感染しなかったのかもしれない。

■いつも飲んでいた精神安定剤のためか、スナイパー・ウルフも発症しなかった。血中のアンフェタミンやアドレナリンの濃度と関係があるらしい。

■開発段階からいきなりの実戦投入のため、確実性に欠けるようである。これについてリボルバー・オセロットは「奴等らも切羽詰まっていたということですか……」と発言する。

POINT

●FOXDIEとは何のことだろうか？ これも、ここで初めて聞く言葉である。話の内容からすると、病気のことのようだ。ゲノム兵の奇病とは、このFOXDIEのことなのだろうか？

●この病気を発症したというDARPA局長に化けたデコイ・オクトパスやベイカー社長は、どのような死に方をしたのだったろうか？ 思い出してほしい。あの心臓発作はFOXDIEが原因だった？

●「開発段階からいきなりの実戦投入」という言葉からは、まるで兵器のような印象を受ける。

●リボルバー・オセロットの言う「奴等」とは誰のことだろうか？ テロリストに敵対する者といえば……？

血清 血清とは、血液中の血球成分や凝固成分を取り除いた液体のこと。通常、血清というと、これに抗体を含ませた免疫血清のことを指す。抗体とは、身体に侵入した細菌や毒素などに結合して、細菌を溶解したり毒素を中和したりする性質のあるタンパク質のこと。

ゴルルコビッチ大佐について

■さらに、リキッド・スネークとリボルバー・オセロットの話しは、スペツナズ時代のリボルバー・オセロットの上官であり元GRUのセルゲイ・ゴルルコビッチ大佐という人物の話題へと移る。

■ゴルルコビッチ大佐は、まだメタルギア・レックスの性能に疑問を持っており、テロリストたちとの合流は試射を確認した後にしたいということである。

■しかしゴルルコビッチ大佐はメタルギア・レックスと新型核弾頭を喉から手が出るほど欲しいはずである。ロシアがかつての軍事的地位を取り戻すためには核先制使用権を振りかざしていくしかないからである。

■メタルギア・レックスは現代に核先制攻撃の脅威を蘇らせる存在なのである。

■リキッド・スネークたちは、ゴルルコビッチ大佐から、ハインドDをはじめ、多くのロシア製重火器を預かっている。

■ゴルルコビッチ大佐は千人を越える部隊を持っている。その部隊が合流すれば、かなりの間抵抗できると、リキッド・スネークは考える。

■サイコ・マンティスが死んで、ゲノム兵たちの洗脳が解除されつつある。士気の低下が心配されるが、ゴルルコビッチ大佐の部隊と合流し士気を高めるというリキッド・スネーク。

■リキッド・スネークは、どこへも脱出せず、シャドー・モセス島に腰を降ろすと言う。リキッド・スネークは新型核兵器、ゴルルコビッチ大佐の部隊、シャドー・モセス島に無尽蔵にある核兵器によって世界を敵に回して戦うつもりである。

■これに金とビッグボスのDNA情報があれば「後は俺達のものだ」と言うリキッド・スネーク。

■リボルバー・オセロットは世界を敵に回すつもりであるリキッド・スネークを問いただし「ゴルルコビッチ大佐との約束は？」と尋ねる。

■リキッド・スネークは「ロシアの再建など興味はない」と言う。そしてビッグボスの遺志を継ぎ「今日から、ここをOUTER HEAVEN（アウターヘブン）と呼ぶ」ことを宣言する。

■これを聞いたソリッド・スネークは大き

な衝撃を受ける。

POINT
●ゴルルコビッチ大佐という名前も、ここで初めて出てくるが、以前、拷問のときにリボルバー・オセロットが、GRU 本部長とスペツナズの高官を歴任した実力者と話がついており、その人物は今回の新型核システムを購入してくれる、と語っていたことを思い出そう。
●リボルバー・オセロットが、メタルギア・レックスの演習データを収めた光ディスクを奪ったのは、ゴルルコビッチ大佐にメタルギア・レックスの性能を証明する必要があったからであることが推測できる。
●リボルバー・オセロットの夢と、リキッド・スネークの野望が微妙に食い違いを見せていることに注意。

洗脳　強い暗示や刷り込みを用いて、人間をマインドコントロールし、主義、主張、考え方を根本的に変えさせること。

PALについて

■そのとき司令室内の監視カメラが入り口の影に隠れているソリッド・スネークを映し出す。だがリボルバー・オセロットは、そのまま会話を続ける。

■リボルバー・オセロットはリキッド・スネークに「ボス、解除される恐れは？　もう一度、起爆コードを入力すれば無効になるはず」と尋ねる。
■リキッド・スネークは、DARPA 局長もベイカー社長も死んだため、心配はいらないという。
■拷問の際に、ソリッド・スネークが解除方法を持っていないことがわかっている。
■そのため、もう誰にもメタルギア・レックスは止められないと、リキッド・スネークは言う。

POINT
●監視カメラにソリッド・スネークが映っていることに、リキッド・スネークとリボルバー・オセロットは気づいていないのだろうか？

メリルについて

■リキッド・スネークとリボルバーオセロットの話しはメリルの話題へとうつる。
■「ところで、あの女はどうします？　やりますか？」と尋ねるリボルバー・オセロット。
■リキッド・スネークは「生かしておけ。キャンベルの姪だ。最後の手段に使える。スネークの奴にもな」と答える。

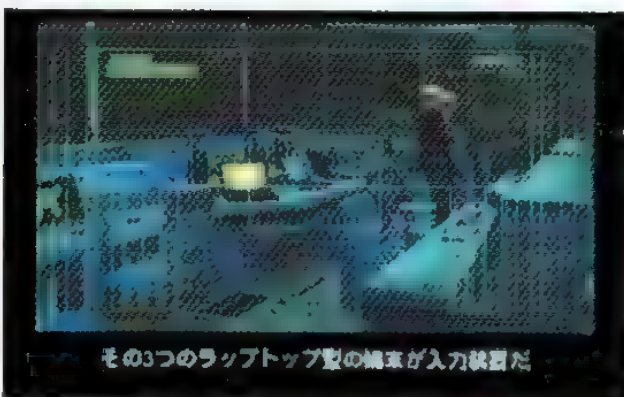
エメリッヒ博士との無線会話

■ソリッド・スネークはエメリッヒ博士からの無線を受信する。
■エメリッヒ博士は、ベイカー社長の極秘ファイルに侵入することに成功したことを伝える。

鍵（PALキー）について

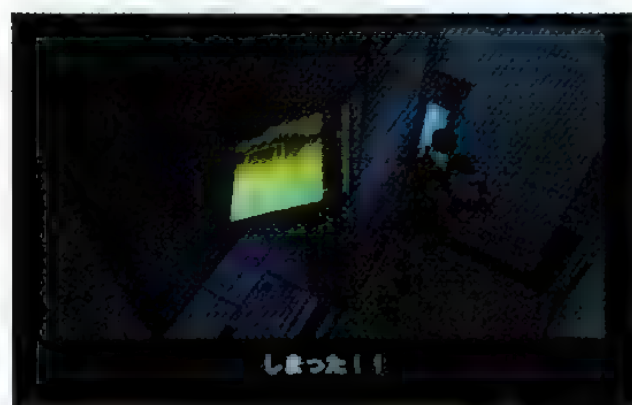
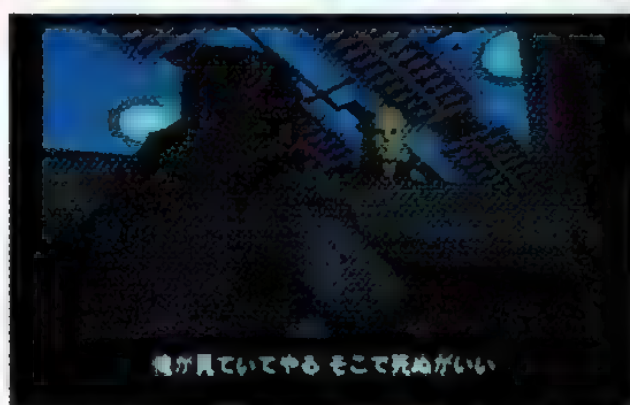
■エメリッヒ博士はソリッド・スネークに「ベイカー社長の言っていた解除方法」について、以下のように語り始める。
■ベイカー社長の言っていた起爆コードの解除方法は、同時に起爆コードの入力にもなるようである。
■一度、入力すれば、起爆コードが解除される。
■そして解除された状態で入力すると再びロックされる。
■しかもこの解除方法は１回しか使えない。
■入力には３つの鍵（PAL キー）が必要である。
■ソリッド・スネークは実は既に３つの鍵を持っている。
■鍵は温度変化で形状が変わる、形状記憶合金でできている。
■つまり温度変化で違う鍵になる。

PALの入力装置について

■ソリッド・スネークは鍵（PAL キー）を取り出し、確認をする。
■続いてエメリッヒ博士は「そこから入力装置が見えるかい？」と尋ねる。
■双眼鏡で司令室を覗き込むソリッド・スネーク。
■司令室の中央に３つの端末が見える。

■エメリッヒ博士は入力装置について以下のように語る。
■司令官の３つのラップトップ型の端末がPAL コードの入力装置である。
■入力は左、中央、右の順番に行う。
■左が常温時の鍵、中央が低温時の鍵、右が高温時の鍵に対応している。
■各端末には、それぞれに対応したマークが表示されている。
■鍵は差し込むだけでいい。
■各モジュールに鍵が挿入されるとハードディスクが読み込まる。
■３つのハードディスクが全て読み込まれれば、コード入力は完了する。
■鍵は３回使用すると使えなくなる。
■つまりコード入力を一度しか行えない、

緊急用のシステムである。
■キャンベルは「その鍵に世界がかかっている」と呟く。

鍵(PAL キー)が排水溝に落下
■そのとき、監視カメラにソリッド・スネークが映っていることに気づいていたリボルバー・オセロットが銃弾を放つ。

■銃弾はソリッド・スネークが手に持っていた鍵(PAL キー)を弾き飛ばす。鍵(PAL キー)は排水溝へと落下していってしまう。

■司令室の扉が閉まり、中からリキッド・スネークが「ここは防弾ガラスだ。俺が見ていてやる。そこで死ぬがいい」とソリッド・スネークを罵る。

■キャンベルは、ソリッド・スネークに鍵(PAL キー)を拾いにいくように指示する。

POINT
●やはり、リボルバー・オセロットはソリッド・スネークが監視カメラに映っていることに気づいていた。一体いつから……?

MISSION
小目標:排水溝に落ちた鍵(PAL キー)を探し出すこと。
中目標:常温状態の鍵を左の入力装置に差し込むこと。
大目標1:3つの形状の鍵(PAL キー)を入力装置に差し込み、起爆コード(PAL コード)を解除し、核発射を阻止すること。
大目標2:メリルを救出すること。

Rail gun

ミサイルとレールガンは、どう違う？

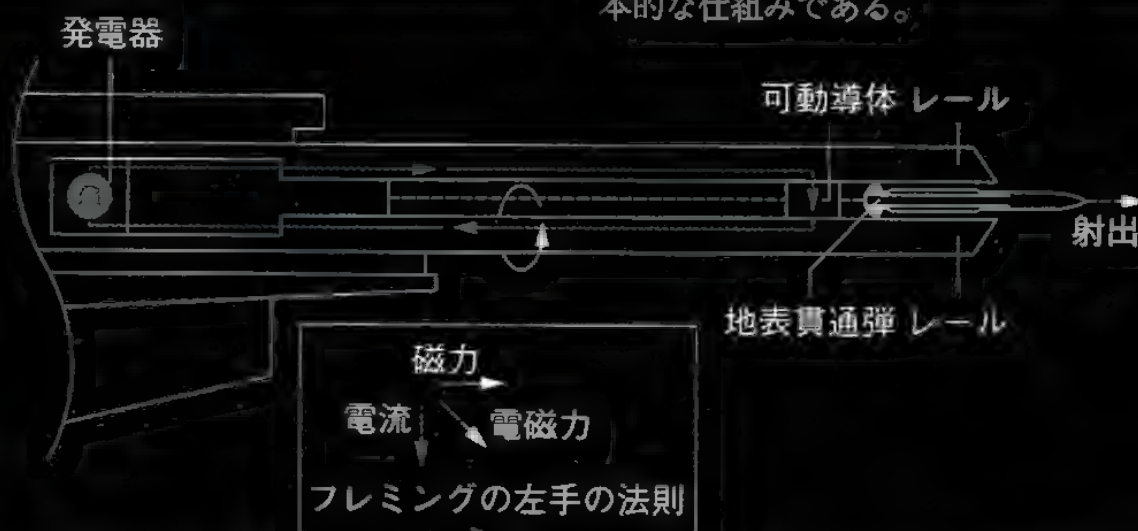
メタルギア・レックスに搭載されているというレールガンとは、どのような兵器なのだろうか？ そしてそれは、従来の弾道ミサイルとは、どう違うのだろうか？

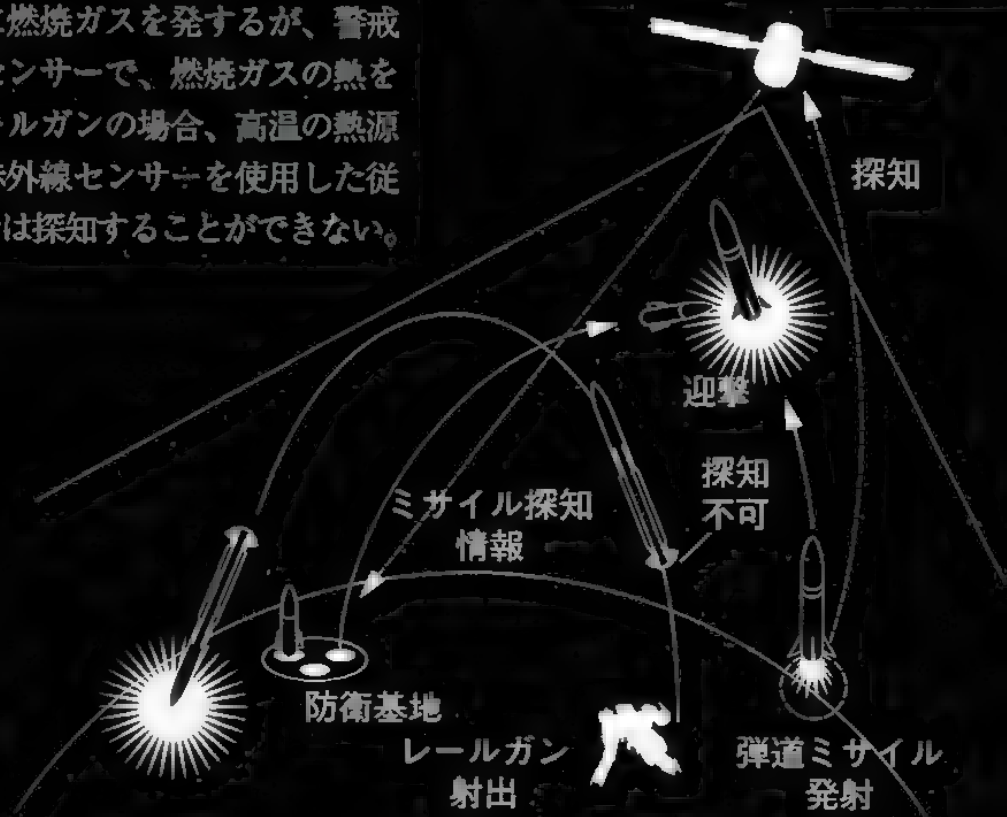
EXPLANATORY

ミサイル

●ミサイルは、自身に積まれた推進剤に着火し、発生した高温高圧の燃焼ガスをノズルから噴出させるることで推進力を得て、飛翔する。

レールガン

●磁界のなかに導体を置き、そこに電気を流すと導体が動く。このとき導体が磁界から受ける力を電磁力という。この電磁力によって物体を射出するのがレールガンの基本的な仕組みである。

ミサイル防衛システムをかいくぐる核弾頭

●敵国からの弾道ミサイル攻撃に対して、迎撃を行なうためのシステムには、TMD（戦域ミサイル防衛）やNMD（国土ミサイル防衛）構想などがある。これらのシステムでは、宇宙に配備された早期ミサイル警戒衛星で発射された弾道ミサイルを探知する。弾道ミサイルは発射直後のブースト段階で、大量に燃焼ガスを発するが、警戒衛星は赤外線センサーで、燃焼ガスの熱を探知する。レールガンの場合、高温の熱源が無いため、赤外線センサーを使用した従来の警戒衛星では探知することができない。

Director's Column

唯一の被爆国である「日本の国民」としての務め……

Nuclear prolferation

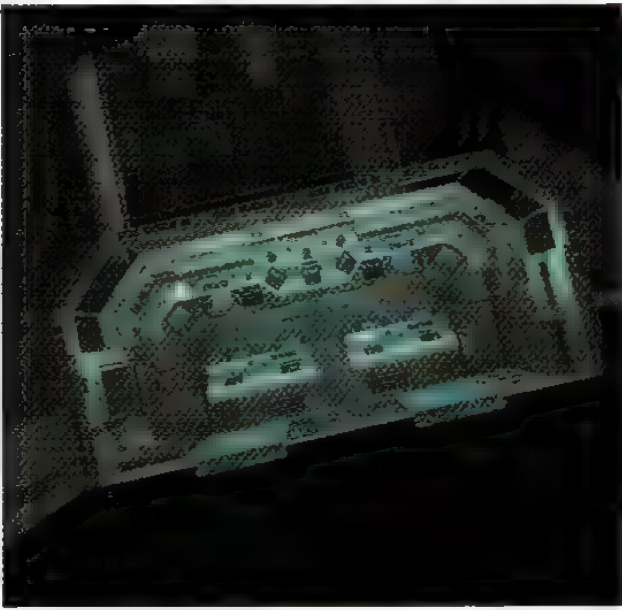
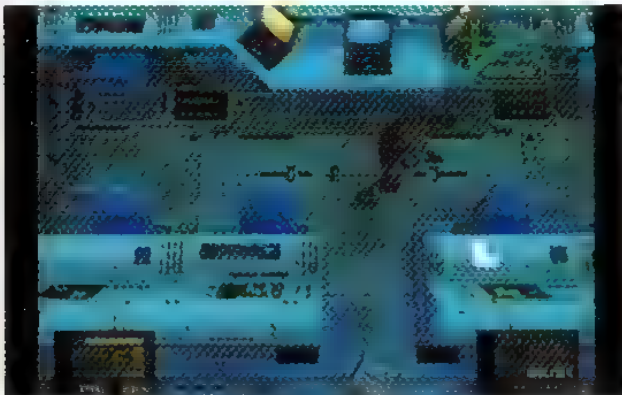
不気味に進行する核拡散、核開発競争

『METAL GEAR SOLID』では、21世紀の核戦争の恐怖を描いている。これは近未来の話ではあるが、決してSFやファンタジーのではない。現実に起こりうる話、だからこそ逆に、起こってはいけない話である。世間では、冷戦終結後、「核の脅威は過去のもの」と考えられているが現実はそうではない。
理由のひとつとして、ロシアからの核の流出があげられる。ロシアでは科学者や軍隊に十分な給料が支払われていない。彼らが核兵器、核技術を他国に無責任に売却することにより、後進国やテロ集団に核兵器（核技術）が流れると、世界の軍事バランスが狂ってしまう。一部の大国だけが核兵器を責任を持って管理していた時代はすでに過去のもの。いつ何時、どこかの狂信者が核のスイッチを押したとしてもおかしくはない。START（戦略兵器削減条約）などによって核保有大国では、核の削減が進められているものの、このように核の流出が起こっている状況では、核を手放すこともできなくなる。また世の中に核が存在する以上、それらの使用を抑止するための核も必要という核抑止論は今も健在している。そして、現在世界各国が抱えている2万6000発の核兵器に加えて、新たなる核兵器の開発が水面下で着実に、かなりのスピードで行なわれているのだ。
仮想実験（未臨界実験）もそのひとつである。また、ロシアでは軍備費の大幅削減による、軍事力の弱体化を核兵器の先制使用権で補おうとしている。一方、アメリカでは改良という名の下に新たなる核兵器を開発、密かに配備している 。8月末に入ってこれらの核兵器開発が実際に行なわれていることを示唆するニュースが立て続けに飛び込んできた。

『METAL GEAR SOLID』では再び核の脅威を訴える

8月21日、アメリカ軍が新型核爆弾をすでに配備していた事実を反核団体に明らかにした。湾岸戦争の教訓をいかしてつくられたこの改良核爆弾(B61-11）は地表を貫通して地下50メートル付近で核爆発を起こす対地下基地用核爆弾。これまでは噂でしか聞くことができなかったが、すでに50基も配備されていることがわかった。『METAL GEAR SOLID』でも、この改良核兵器について触れているのでビックリ！　フィクションよりも現実のほうが早いことを実感……。
一方で米国防総省は、ロシアで地下核実験が行なわれている疑惑があると、8月28日に発表した。ロシア北西部のノバヤゼムリャ島の核実験場付近で、16日、核爆発によるとみられる地震波を観測したというもの。これに対してロシア側は公式な発表をしていないが、自国の改良核爆弾の件を棚にあげて、CTBT（核実験全面禁止条約）違反としてロシア政府に照会する米国防総省もふざけたものである。
大きなことを言うつもりはないが、世界で唯一、被爆国である日本の国民としてのわれわれの務め……このあたりを、たかが「ゲーム」と言われようと『METAL GEAR SOLID』で伝えられたら、と思う。

このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。
初出：「ハイパープレイステーション」1997年11月号（ソニー・マガジンズ）

AREA 30
司令室
Control Room

司令室
■鍵（PAL キー）を拾ったソリッド・スネークが司令室に戻ると、既にそこにはリキッド・スネークもリボルバー・オセロットもいない。

■司令室内には監視カメラがあり、司令室内に潜入したことを発見されると扉が閉まり、ガスが充満することになる。

第1のPALコード入力
■ソリッド・スネークが鍵（PAL キー）を左の端末に差し込むと、「第１の PAL コードが入力されました」「第２の PAL コード入力待機……」とアナウンスが響く。

■ソリッド・スネークは第２の PAL コード入力を行うために鍵（PAL キー）を冷却させることにする。

MISSION
小目標：鍵（PAL キー）を冷却すること。
中目標：冷却した鍵（PAL キー）を中央の入力装置に差し込むこと。
大目標１：３つの形状の鍵（PAL キー）を入力装置に差し込み、起爆コード（PAL コード）を解除し、核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

第2のPALコード入力
■ソリッド・スネークが冷却した鍵（PAL キー）を中央の端末に差し込むと、「第２の PAL コードが入力されました」「第３の PAL コード入力待機……」とアナウンスが響く。

■ソリッド・スネークは第３の PAL コード入力を行うために鍵（PAL キー）を温めることにする。

MISSION
小目標：鍵（PAL キー）を温めること。
中目標：温めた鍵（PAL キー）を左の入力装置に差し込むこと。
大目標１：３つの形状の鍵（PAL キー）を入力装置に差し込み、起爆コード（PAL コード）を解除し、核発射を阻止すること。
大目標２：メリルを救出すること。

マスターとの無線会話
■鍵（PAL キー）を温めに行く途中、ソリッド・スネークはマスターからの無線を受信する。ナオミの件で、ということだ。
■マスターはモニターをオフにすることを要求し、ソリッド・スネークは、その通りにする。
■マスターはキャンベルにも会話を聞かれたくないというのだ。

FOX DIEについて
■国防省（ペンタゴン）にいるマスターの友人に聞いたところによると、最近、国防省情報局（DIA）主導で、ある暗殺兵器が開発されていたらしい。
■その暗殺兵器は FOXDIE といい、特定の人物だけを死に至らしめるウィルスであるらしい。
■ソリッド・スネークは、リキッド・スネークとリボルバー・オセロットが FOXDIE について語っていたことを思い出す。
■マスターは、ベイカー社長とデコイ・オクトパスが化けた DARPA 局長の死因が心臓発作のようであったことを指摘する。
■ FOXDIE による死は一見、心臓発作で倒れたように見えるらしい。
■マスターは、ナオミがこれらのことを仕組んだというようである。

POINT
●国防省情報局（DIA）といえば、BRIEFING で話題になっていたはず。ソリッド・スネークは「嫌な予感がするな」と言っていたが……。

● DARPA 局長とベイカー社長が心臓発作を起こしたのは FOXDIE のため？　彼

らは暗殺されたということだろうか？　誰が、何のために？

ナオミについて

■マスターは、ソリッド・スネークがナオミに注射か何か、打たれなかったかどうかを尋ねる。
■ソリッド・スネークはナノマシンを注射されたことに思い当たる。
■FOXDIE を仕組むのに一番可能なポジションにいるのがナオミであることを、マスターは指摘する。
■ソリッド・スネークがナオミのことをキャンベルに尋ねてみることにする。
■キャンベルは、ナオミについて以下のように語る。
■ナオミをたった今拘束し、尋問中である。
■ナオミはアラスカ基地方面に向けて暗号を送っていた。
■ナオミはテロリストの一味である。

FOXDIEの血清について

■マスターは FOXDIE の血清があるはずだという。
■ソリッド・スネークは、マスターが FOXDIE のことにやけに拘ることを指摘すると、マスターは「君も感染しているかもしれんからな」と応じる。

ナオミとの無線会話

■ソリッド・スネークは、鍵（PAL キー）を温め、司令室に戻る途中、ナオミからの無線を受信する。
■ナオミはキャンベルたちの目を盗んで別の無線機で話をしているという。
■ソリッド・スネークに「大佐の話は本当なのか？」と尋ねられたナオミは「ええ。でも、全てが嘘ではないわ。本当の部分もある」と答える。
■ナオミは、ナオミ自身について、以下のように語る。
■ナオミ自身が誰であるのか、年齢、人種などは、ナオミにもわからない。今の名前や戸籍はお金で買ったものである。
■ナオミが遺伝子に固執した理由は本当である。
■ナオミはローデシアで拾われた孤児であった。ローデシア独立戦争の頃である。
■ジンバブエはイギリス領だったため、当時はインド人が多く働いていた。ナオミの肌の色は、その為かもしれない。
■ザンベジ川で餓死寸前のところを少年兵士だったフランク・イエーガーに拾われた。
■ソリッド・スネークが廃人にしたフランク・イエーガー（グレイ・フォックス）は、ナオミの兄であり、唯一の家族であった。
■フランク・イエーガーはナオミを守り、二人は生き抜いた。フランク・イエーガーはナオミの存在を、ナオミという個人を証明する唯一の拠り所だった。
■フランク・イエーガーとナオミはモザンビークで、ビッグボスに助けられた。
■ビッグボスが二人を合衆国へと導いた。
■しかしフランク・イエーガーは、また戦場へ行き、戻った時には廃人となっていた。
■ナオミはフランク・イエーガーを廃人にしたソリッド・スネークに復讐することを自分に誓った。
■ナオミが FOX HOUND のドクターになったのは、そこにいれば必ずソリッド・スネークに逢えると思ったからである。
■ナオミは 2 年間ずっと恋焦がれるようにソリッド・スネークと逢う機会を待った。
■グレイ・フォックスをゲノム兵の実験体にした、ナオミの前任者、クラーク博士を殺したのはグレイ・フォックス自身。ナオミは事件を隠蔽し、グレイ・フォックスを匿った。
■だがナオミは、リキッド・スネークたちのことも、兄の仇と思っている。
■だがナオミは、ソリッド・スネークの事を誤解していた所もあるという。
■そして「初めはわからなかったけど、今はわかる気がするわ。あなたとの闘い。それだけのために兄は生きているのよ、きっと」と語る。

POINT
●ナオミがソリッド・スネークに対して偏見を持っていたことの理由、口調がどことなく冷たかったことの理由がわかる場面だ。
●スナイパー・ウルフと同様に、ナオミとフランク・イエーガーも、ビッグボスに救われた子供時代を持っていたことがわかる。

ローデシア　アフリカ大陸の内陸部に位置する。19 世紀後半に南アフリカ会社に統治された後、第一次大戦後にイギリスの植民地に組み込まれ、英領南ローデシアとなる。1960 年代から独立運動が盛んになり、1965 年にローデシア共和国として独立するが、これは白人中心の政権で人種差別政策を推し進めた。これに対し黒人国家の樹立を目指したローデシア解放団体がゲリラ戦を展開。イギリスの調停により議会議員 100 人のうち白人枠を 20 人とすることで合意。1980 年の総選挙でジンバブエ共和国として成立した。

ザンベジ川　全長 2736 キロメートル、流域面積 133 万平方キロメートルのアフリカ第 4 の大河。アンゴラ、ザンビア、ジンバブエ、モザンビークと 4 つの国をまたがって流れる。

少年兵士　国連の統計によると、世界の約 40ヶ国の国や地域で、今も約 30 万人の少年兵が動員され、武器を手に戦っている。世界の多くの国が批准している「子どもの権利条約」は 15 歳未満の徴兵を禁止しているが、現実には、少年兵士の年齢は大半が 15 歳以下で、10 歳以下で戦闘に参加している例もめずらしくない。少年兵士が多く戦闘に参加している地域はアフリカ、中

東、中南米、旧ユーゴスラビア、インドネシアなどである。

FOXDIEについて

■ソリッド・スネークはFOXDIEについて教えてほしいとナオミに頼む。
■ナオミはFOXDIEについて以下のように語る。
■特定人物だけを死に至らしめるレトロウイルスである。
■まず、体内のマクロファージに感染する。
■タンパク質工学（プロテイン・エンジニアリング）で生み出された、特定の遺伝子配列に反応するようにプログラムされた認識酵素が導入されている。
■認識酵素は、暗殺ターゲットのDNAに反応して活性を示すと、マクロファージの組織を使ってTNFε（イプシロン）をつくりはじめる。
■TNFイプシロンとは、サイトカインの一種で細胞死を誘発するペプチドである。
■TNFイプシロンは血流に乗って心臓に達し、心筋細胞のTNFレセプターに結合する。
■刺激を受けた心筋細胞は急激なアポトーシス（細胞が自殺するための遺伝子プログラム）を起こす。
■FOXDIEが発症した人間は心臓発作のような症状を示して死ぬ。
■ソリッド・スネークはナオミに「当然俺も殺すようにプログラムしたんだろ？　まだ、時間はあるのか？」と問う。そして、「俺は君に殺されても仕方がない男」だが、「まだやる事が残っている」と語る。
■ナオミはこの問いに「FOXDIEの使用を決定したのは私ではないわ」「あなたにFOXDIEを注入したのは、作戦の一部。それをあなたに伝えたくて……」と答える。
■しかしナオミは「私、自分に素直じゃない」と言う。ナオミがソリッド・スネークに本当に伝えたかったことを話そうとしたとき、無線の向こうから争う音が聞こえ、音声が途切れる。
■代わりにキャンベルが無線に出ると、ソリッド・スネークにナオミとの交信はこれ以上許されないと告げる。
■キャンベルは、ナオミを作戦から外し、監禁したことを伝える。
■ソリッド・スネークは、キャンベルに、FOXDIEが作戦の一部であるとは、どういう事なのかと問い詰め、裏切られたことに怒りをあらわにする。
■だがキャンベルは「今は余計な事を考えるな。メタルギア・レックスをくい止める事が先決だ」としか答えない。

POINT

●作戦の一部、という表現から、FOXDIEを仕組んだのは、作戦を指示している人物であるかのような印象を受ける。司令室でリボルバー・オセロットが「奴等」と言っていたことから考えると……。

レトロウィルス　普通のウィルスがDNAを持っているのに対し、RNAを遺伝情報として持ち、さらに逆転写酵素を持つウィルス。レトロウィルスは、細胞の中に侵入を果たすと、自分の遺伝情報であるRNAを目的細胞のDNAに潜り込ませる（逆転写）。レトロウィルスのRNAが入った細胞は、その遺伝情報に基づいて侵入したウィルスを生産するようになってしまう。

マクロファージ　体内に侵入した異物やウィルスなどを取り込んで除去する細胞。また取り込んだウィルスの特徴を分析し、その情報をヘルパーT細胞に伝える機能もある。ヘルパーT細胞はリンパ球にウィルスを攻撃する抗体を生産するように命令する。

タンパク質工学　約20種類のアミノ酸が相互作用して立体構造となった生命分子をタンパク質という。極めて多様な種類があり、生物の体の中で情報伝達、エネルギー生成など様々な機能を持って働いている。組み替えＤＮＡ技術を利用して微生物に有用なタンパク質を生産させる方法をタンパク質工学といい、1979年に技術が確立されている。

酵素　酵素とはタンパク質が合成されて作り出される化合物。DNAのなかにある特定の塩基配列を認識し、切断する機能を持った酵素を制限酵素と言い、この酵素の発見により、遺伝子組み換え実験が可能となった。FOXDIEに使用されている認識酵素は、制限酵素と同じような機能を持っているものと思われる。

TNF　主にマクロファージなどの細胞から生産され、細胞を壊死させる機能を持つ。生体防御システムにおいて大切な働きをしているが、不適切な場所や時間で生産されると、組織障害を引き起こしたり、種々の病気の原因や増悪をもたらすことがある。細胞死に関係するTNFは数種類ある。

サイトカイン　細胞の増殖、分化、死などを制御する、細胞間情報伝達物質。タンパク質の一種。

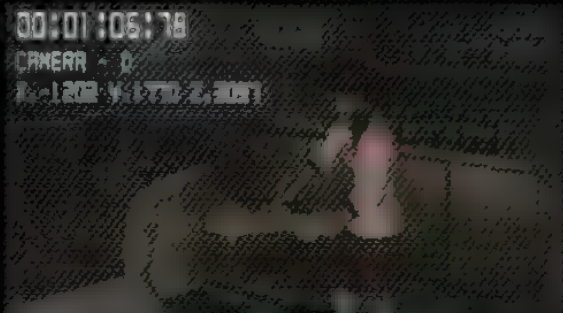
ペプチド　タンパク質がアミノ酸として分解される一段階手前の分子結合状態。

TNFレセプター　TNFを受容する組織。

アポトーシス　遺伝子が傷ついたり、体に不必要になったりした細胞は、分解され消滅し、まるで自殺したように見える。これをアポトーシスという。

Assassination virus

FOXDIE発症のプロセス

国防省により開発中の暗殺兵器、FOXDIEとはどのようなウィルスなのだろうか？　ソリッド・スネークへの注射から暗殺対象者の死亡までを、ナオミ・ハンターの証言からわかる範囲でまとめてみよう。

ごめんなさい 注射をするわね

EXPLANATORY

1. ウィルスをベクターに注射

●ソリッド・スネークは、潜入前に潜水艦内医務室でナオミ・ハンターからFOXDIEウィルスを注射された。

2. 空気感染

●ソリッド・スネークが他者に近づくことにより、FOXDIEウィルスが感染する。

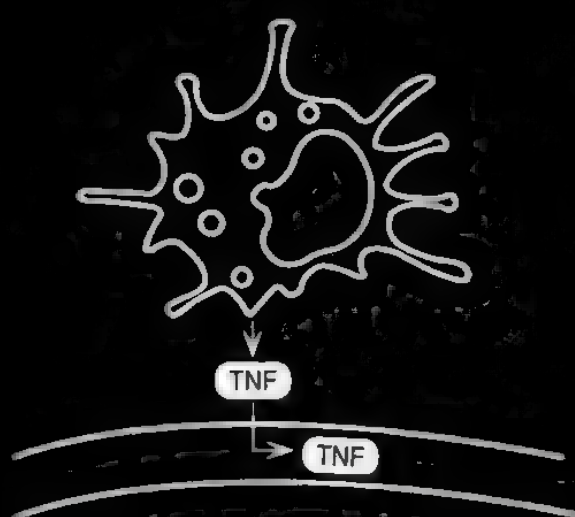
3. マクロファージがFOXDIEウィルスを取り込む

●マクロファージは本来、体内に侵入した異物を分解して処理する免疫システムに関わる細胞である。

4. FOXDIEウィルスがマクロファージの細胞核内に侵入

●FOXDIEウィルスは、遺伝情報をRNAで持つレトロウィルスである。RNAは、細胞が遺伝情報を伝えるときに使われる化学物質である。そのためレトロウィルスの遺伝情報は容易に生物の細胞内に入り込むことができる。

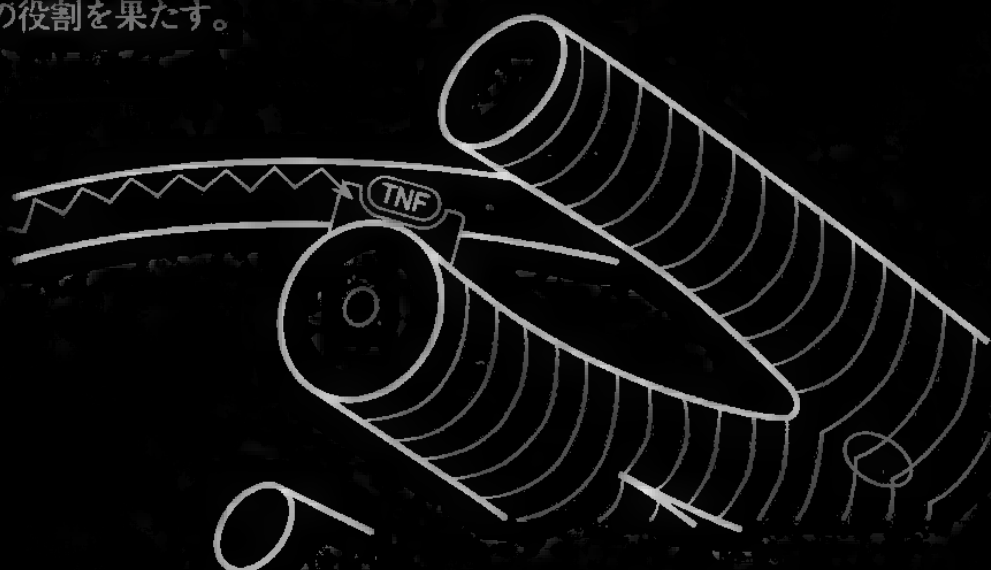
5. 認識酵素が、暗殺対象者であることを認識

●FOXDIEウィルスは、タンパク質工学によってプログラムされた特殊な認識酵素を持っている。認識酵素は、感染者のマクロファージの細胞核内でDNAの塩基配列を読み取る。同じ塩基配列を持った人物はいないので、個人を特定することができる。

6. マクロファージがTNFεを合成する

●マクロファージはFOXDIEのRNAの情報に基づいて、TNFεを合成してしまう。TNFは本来、悪性腫瘍を壊死させるために合成される免疫システムに関わる物質（サイトカイン）である。TNFεも、こうした物質のなかのひとつと思われる。

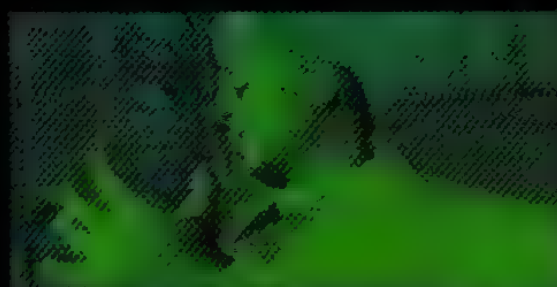
7. TNFεが血流に乗り心臓へ向かう

8. TNFεが心筋細胞のTNFレセプターに結合する

●TNFεは心筋細胞にアポトーシスを起こさせる信号の役割を果たす。

9. 心筋細胞がアポトーシスを起こす

●アポトーシスを起こした細胞はサイズが小さくなり、その後断片化して近隣の細胞に食べられてしまう。
心筋梗塞による心臓発作と違う点は、心筋梗塞の場合、心筋細胞はアポトーシスではなく、壊死を起こすというところにある。

10. 暗殺対象者が心臓発作を起こして死亡

●心筋細胞が死ぬことにより心臓は収縮を行うことができなくなり、心臓発作の状態となる。発作による痛みは胸の中央付近に起こることが多く、背中や左腕、左肩に拡散することがある。身体の深いところに感じるのが普通で顔面が蒼白になったり手足が冷たくなったりし、嘔吐を伴うことがある。血流が途絶えた暗殺対象者は死に至る。

…そうか…そういうことか…！

ナオミ・ハンター
Naomi Hunter
年齢：20代
出身：ローデシア
身長：165センチ
FOX HOUNDのメディカルスタッフ。ATGC社の社員であるが、軍との共同プロジェクトであるFOX HOUND及び次世代特殊部隊への遺伝子治療を担当している。新たに解明されるソルジャー遺伝子を遺伝子治療で半年に1回、隊員に組み込み、追加プログラムを行なっていた。ベクターとして使用できる転移遺伝子を発見、現在の遺伝子ターゲット法を考案し、遺伝子治療の分野に貢献した。
実はローデシアの戦災孤児であり、当時、少年兵士であったフランク・イエーガーに助けられる。その後、ビッグボスの手引きにより、ナオミ・ハンターの戸籍を取得、アメリカに渡り、フランク・イエーガーに大学卒業まで面倒を見てもらう。兄として慕っていたフランク・イエーガーが、ソリッド・スネークによって殺され、その後、無理矢理蘇生させられ、強化骨格化されたことに復讐の念を抱く。その後FOX HOUNDのメディカルスタッフとなって、ソリッド・スネークへの復讐の機会を伺う。ソリッド・スネークに対して、殺人者であるとの強い先入観を持っているのは、フランク・イエーガーを殺されたという意識が強いためであることと、ソリッド・スネークの遺伝子について詳細を知っているためだろう。作戦任務前のソリッド・スネークにFOXDIEウィルスを含んだ注射をするが、作戦の過程で、ソリッド・スネークに対する見方を変化させていくこになった。しかし、テロリストのスパイと見なされ、作戦から外され、拘束される。

第3のPALコード入力

■ソリッド・スネークが温めた鍵（PALキー）を右の端末に差し込むと、「第3のPALコードが入力されました」「全てのPALコードを入力終了……」とアナウンスが響く。

■しかし続けて「起爆コードが入力されました」「発射準備完了しました……」というアナウンスと警報が鳴り響く。
■ソリッド・スネークは「なぜだっ！　俺は解除したぞ！」とうろたえる。

マスターとの無線会話

■ソリッド・スネークはマスターから無線を受信する。
■マスターは、起爆コードの入力が完了したことをソリッド・スネークに感謝し「もうメタルギア・レックスを止めることはできない」と言う。
■説明を求めるソリッド・スネークにマスターは「わざわざ鍵（PALキー）を見つけてくれたうえ、起爆コードの入力までしてくれて、本当に恩に着る。形状記憶合金とはお粗末な話だったが……」と語る。

POINT
●鍵（PALキー）は、入力にも解除にも使えるが、それらの操作は一回しか行えないということだったのを思い出そう。
●核発射を阻止するには、メタルギアを破壊するしかないことになった。

PALについて

■マスターは鍵（PALキー）に関して以下のように語る。
■サイコ・マンティスの人の心を読む能力をもってしても、DARPA局長が知っている起爆コードを入手することは不可能であった。
■リボルバー・オセロットは起爆コードを聞き出す前にDARPA局長を殺してしまった。
■マスターは「つまり俺達は核を撃つことはできなかった」「核が撃てなければ、我々の要求は叶えられない」「起爆コードを入手できなくなった以上、別の方法を探すしかない。そこでスネーク、貴様に賭けてみる事にした」と言う。
■デコイ・オクトパスをDARPA局長に変装させたのは、ソリッド・スネークから情報を得ようとしたためであったが、DARPA局長に変装したデコイ・オクトパスはFOXDIEで死亡してしまった。

POINT
●テロリストは核を発射できない状態だったにも関わらず、ソリッド・スネークには、

核を撃てる状態だと思い込ませておく必要があった。デコイ・オクトパスの変装したDARPA局長が「パスワードを知られてしまった」と言っていたのは、そのためだろう。また、司令室でリボルバー・オセロットがリキッド・スネークに「いつでも発射可能です」「ボス、解除される恐れは？　もう一度、起爆コードを入力すれば無効になるはず」などと言っていたのは、ソリッド・スネークが聞いていることを承知の上で、わざと言っていたということがわかる。

マスターの正体

■ソリッド・スネークは「全て最初から仕組まれていたというのか？」と問う。

■マスターは「ここまで来れたのは、自分ひとりの才能だと思っているのか？」と答える。

■ソリッド・スネークはマスターがスパイなのかと疑う。

■マスターは新型核を撃ち込んで見せれば、政府（ホワイトハウス）の連中もFOX-DIEの血清を渡さざるを得なくなり、奴らの切り札も無効になると言う。

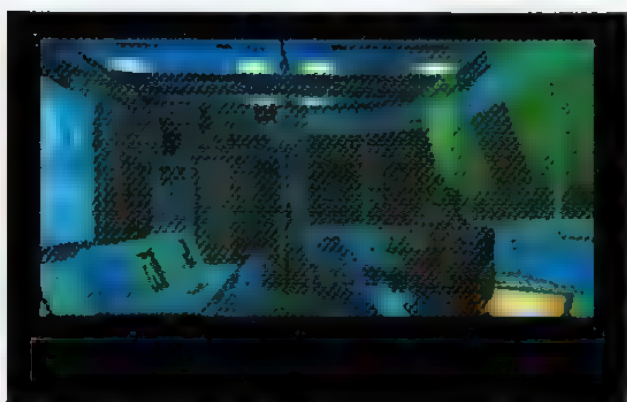
■切り札とは何のことなのかと問うソリッド・スネークにマスターは「お前を使ったペンタゴンの目論見は既に達せられているんだよ。あの拷問部屋で。知らないのはお前だけだ」と応じる。

■そのとき、キャンベルが無線に割り込んできて、今ソリッド・スネークの話している相手はマスター・ミラーではないと言う。マスター・ミラーの遺体が自宅で発見され、死後3日経過しているというのだ。

■メイ・リンによると、今話しているマスターの無線の発信源は、この基地内であるという。

■正体を問うソリッド・スネークにマスターは「俺だ、兄弟っ！」と答える。ソリッド・スネークはマスターの正体がリキッド・スネークだったことを悟る。

■正体を明かしたリキッド・スネークは「貴様の役割は済んだ。あの世へ行けっ！」と言い放つ。

■司令室の扉が閉まりソリッド・スネークは閉じ込められ、そこにガスが放出される。

POINT

●M1戦車での戦闘のあとリキッド・スネークがバルカン・レイブンに「まだ奴は泳がせておけ」と言っていたのを思い出そう。

●メリルが狙撃されてしまったことに、自分の責任を感じていたソリッド・スネークは、マスターから背中を押されるような言葉を受けていた。今にして考えてみると、あれもソリッド・スネークを利用するためだったと言えるだろう。

マクドネル・ミラー
McDonnelle Miller
年齢：50代
国籍：アメリカ
身長：183センチ
SAS（英国特殊空挺部隊）、グリーンベレー、海兵隊のブーツキャンプ、FOX HOUNDのサバイバル教官を務めた日系3世。FOX HOUND時代は鬼教官（マスター）と言われ、隊員達から敬意を込めて「マスター・ミラー」と呼ばれていた。現在はアラスカで隠遁生活を営んでいたが、キャンベルの要請でスネークをサポートすることになる。アラスカの動植物について詳しく、サバイバルの知識も豊富である。
ソリッド・スネークはマスターを信頼し、無線でのサポートを受けるが、実は3日前に自宅で殺されていたことが判明。ソリッド・スネークがマスターだと思って話していた相手はリキッド・スネークであった。

MISSION

小目標：司令室から脱出すること。
大目標1：メタルギアを破壊し、核発射を阻止すること。
大目標2：メリルを救出すること。

リキッド・スネークとの対峙

■オタコンの協力で司令室から脱出したソリッド・スネークは、メタルギア・レックスに向かって歩くリキッド・スネークの後姿を目撃する。

■ソリッド・スネークが呼び止めるとリキッド・スネークは立ち止まって振り返る。

■なぜマスターに化けたのかと問うリキッド・スネークに「無論、貴様を上手く操る為だ。実際、お前はよく働いてくれた。国防省（ペンタゴン）の連中もそう思っていることだろうよ」と答える。

■リキッド・スネークはソリッド・スネークに与えられた、核発射の阻止、人質の救出といった任務はすべて偽りだという。

■リキッド・スネークは国防省の目論見について以下のように語る。

■国防省はソリッド・スネークとリキッド・スネーク達が接触するだけでよかった。ベイカー社長とデコイ・オクトパスは、それで始末された。

■国防省はリキッド・スネーク達だけを暗殺し、莫大な予算を投じたメタルギア・レックスとゲノム兵の遺体だけを回収するつもりだった。

■ソリッド・スネークは初めからFOX-DIEの運び屋（ベクター）として国防省に送り込まれたのであった。

■国防省はナオミを利用していたが、ナオミはただ利用されるような女ではなかった。

■リキッド・スネークが国防省に送り込んだスパイの突き止めたところによると、ナオミは作戦直前にFOXDIEのプログラムを改竄していたという。だが、その理由、目的、どのように改変したのかまではわからない。

■リキッド・スネークがマスターに化けて、ナオミを尋問するように言ったのは、ナオミの目的を掴むためであった。

■リキッド・スネークは、FOXDIEの血清を政府への要求に上乗せしてある。ナオミにしかわからないが、血清はあるはずだと言う。

■だが、リボルバー・オセロット、リキッド・スネーク、そしてウィルスの運び屋であるソリッド・スネークにもFOXDIEの兆候は現れていない。

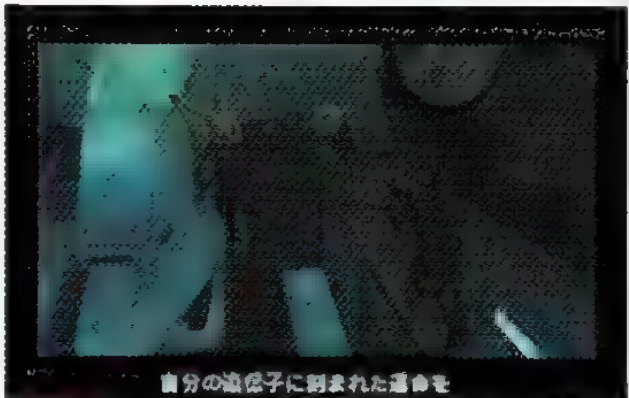
■ソリッド・スネークにFOXDIEの効果がない以上、自分も安全だとリキッド・スネークは考える。「俺と貴様の遺伝コードは同じなのだから」とリキッド・スネークは言う。

POINT

●FOXDIEは、特定の人物だけを死に至らしめることができるウィルスであった。この特定の人物のなかには、誰が含まれているのだろうか？

運び屋　遺伝子治療では、体内に治療用遺伝子を導入するために用いられる、治療用遺伝子を組み込んだレトロウィルスなどを運び屋（ベクター）と呼ぶ。

ソリッド・スネークと
リキッド・スネークの関係について

■リキッド・スネークは、二人がただの双子ではないという。遺伝子に呪いを込められた双子、恐るべき子供達（アンファンテリブル）なのだという。

■リキッド・スネークは「貴様はいい。オヤジの優性遺伝子を全てもらった」「俺は劣性遺伝子ばかりを受け継いだ。全ては貴様という優性種をつくり出す為の仕掛けだ。俺という存在はお前の創造のためだけにあった」と言う。

■「俺が優性だと？」と問うソリッド・スネークにリキッド・スネークは「そうだ。俺はその絞りカスだ。貴様にわかるか⁉」「生れ落ちた時からクズと見なされ続けた惨めさが！　だが親父は俺を選んだ」と応じる。

■リキッド・スネークは、劣っていると知ってリキッド・スネークを選んだビッグボスを憎んでいた。

■リキッド・スネークは、実の父親を殺すことができたソリッド・スネークには、リキッド・スネークの心理はわからないだろうと言う。

■リキッド・スネークは父親に復讐する機会をソリッド・スネークに奪われた。だからリキッド・スネークは、父親の遺志を実現することで、父親を越えるという。

■ソリッド・スネークはリキッド・スネークに「おまえもナオミと同じだ」と言う。

■リキッド・スネークは「俺は貴様とは違う。自分の遺伝子に刻まれた運命を誇りに思っている」と言い、メタルギア・レック

スのコックピットに乗り込む。ソリッド・スネークは銃を撃つが、リキッド・スネークを外してしまう。

■リキッド・スネークは「スネーク、この歴史的な兵器を拝みながら死んでゆけ」「兄弟へのせめてもの気遣いだ」「今から、見せてやる。21 世紀を導く悪魔の兵器をな」と宣言し、メタルギア・レックスを起動させる。
■メタルギア・レックスは台座ごと上階へと上昇していく。

POINT
●ソリッド・スネークとリキッド・スネークが双子の兄弟であることが、ここではっきりとする。

優性遺伝子　両親のもつ対立する特徴のうち、子に発現するほうの遺伝子。

劣性遺伝子　両親のもつ対立する特徴のうち、子に発現しないほうの遺伝子。

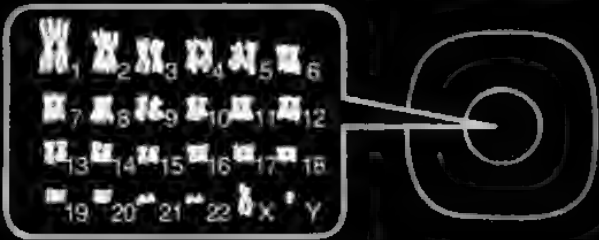
Heredity

有性生殖と遺伝の仕組み

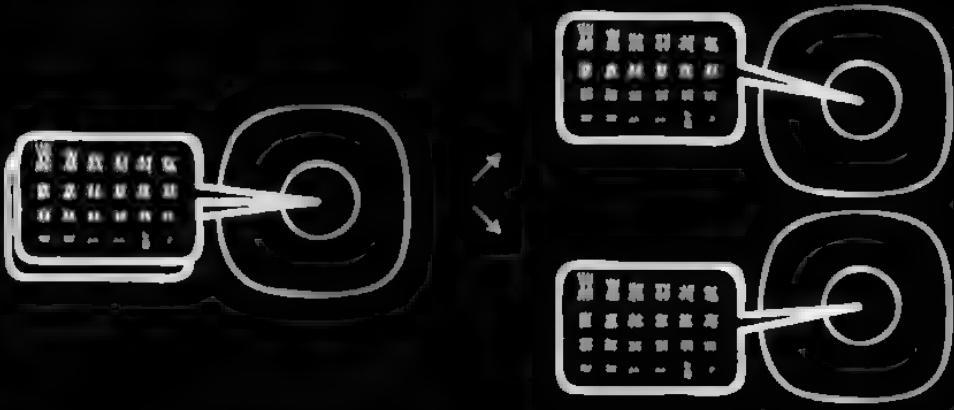
我々哺乳類は、どのように子孫を残し、遺伝子を親から子へと伝えていくのだろうか？リキッド・スネークの語るビッグボスとソリッド・スネーク、リキッド・スネークの親子関係について考える前に、通常の有性生殖と遺伝の仕組みを理解しておきたい。

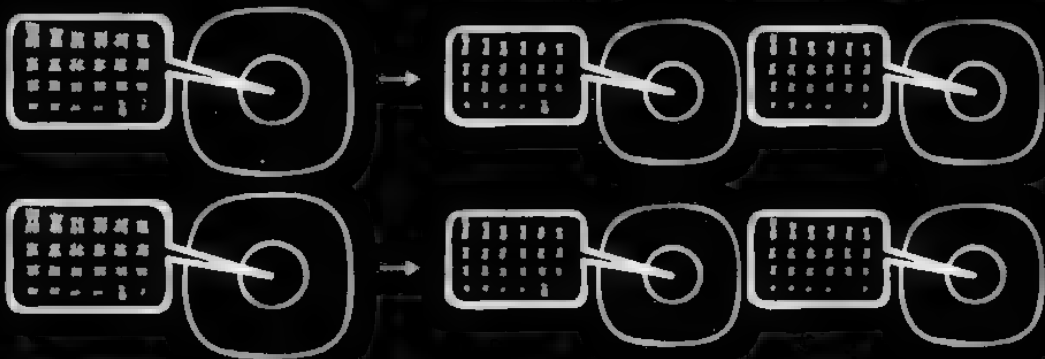
EXPLANATORY

染色体

●人間の身体を構成する細胞ひとつひとつの核には、23組、46個の染色体が存在する。

生殖細胞の減数分裂

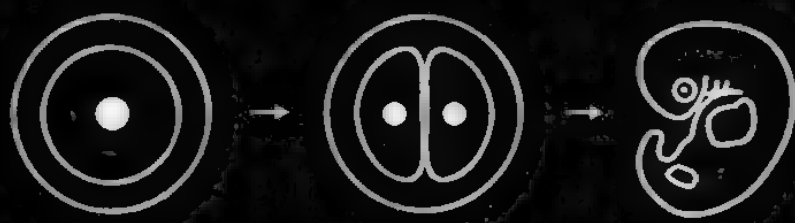
●細胞には、体細胞と生殖細胞の2種類がある。
●次の世代を作るための細胞が、生殖細胞である。
●生殖細胞は細胞分裂によって様々な種類の体細胞に変化していくことができる。
●生殖細胞の分裂の仕方を減数分裂という。

●生殖細胞は分裂する前に、まず細胞核の中の23組、46個の染色体のコピーを行い、46組、92個の染色体を持つ。
●この細胞が分裂し、23組、46個の染色体を持った細胞が2つできる。このとき染色体の組み合わせはシャッフルされ、分裂前の細胞とは異なった染色体の組み合わせをもった細胞となる。

●次の細胞分裂は、染色体のコピーなしに行なわれる。それぞれが2つの細胞に分裂するため、2つで1組だった染色体は1つずつに別れる。こうして、23個の染色体を持った細胞となる。

●23個の染色体を持った細胞を、配偶子という。男性の場合は精子、女性の場合は卵子が、この配偶子にあたる。
●染色体はランダムに各配偶子に割り振られる。
●ひとつの生殖細胞から分裂する配偶子の染色体の組み合わせは800万通り存在する。

受精

●卵子は受精することにより、精子から23個の染色体を受け継ぐ。卵子の持っていた23個の染色体と合計し、23組46個の染色体を持った受精卵ができることになる。

●単純に計算すると、ひとつずつの生殖細胞から、分裂し、受精することでできる受精卵は、800万×800万通りの染色体の組み合わせが考えられることになる。

●受精卵は分裂を繰り返し、様々な器官へと変化し、胎児へと成長していく。

遺伝子は両親から引き継がれる

●染色体の中の遺伝子によって、親の特徴は子へと伝えられていく。

●卵子と精子からそれぞれ由来した染色体のなかに、対立する遺伝情報がある場合は、子にはどちらかの性質が現れることになる。

●2つの対立する遺伝子を比較し、子に現れる遺伝子を優性遺伝子、子に現れない遺伝子を劣性遺伝子と呼ぶ。

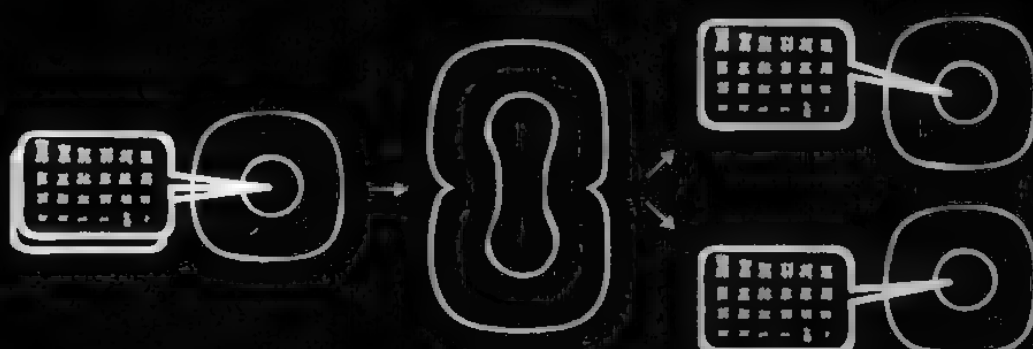
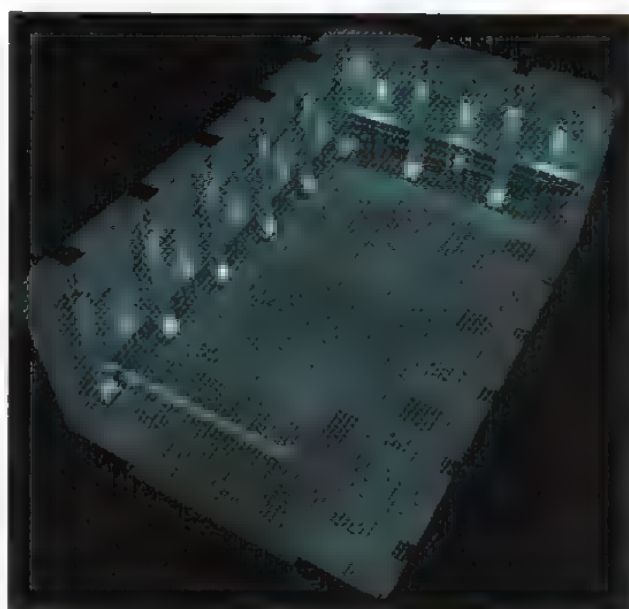
●この図の場合、髪の色は父親の遺伝子が優性だったことになる。

体細胞の倍数分裂

●生物の身体を構成している体細胞の分裂方法を、倍数分裂という。

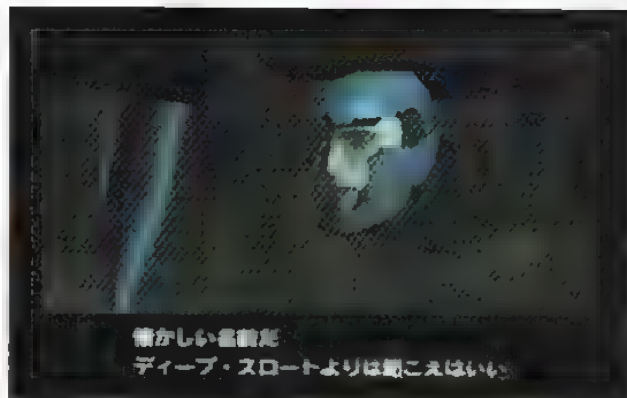
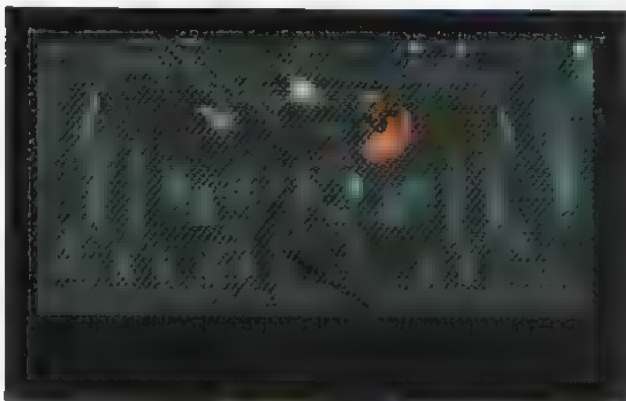
●細胞核内の染色体が自分のコピーをつくり、ひとつの体細胞内に、同じ染色体を持った2つの核ができる。

●2つの核を持った体細胞が分裂し、2つの体細胞となる。

●生殖細胞と違い、体細胞は細胞分裂しても、自分と同じ細胞をつくることしかできない。

AREA 31
メタルギア搬出口
Carrying Out Entrance

メタルギア・レックスとの戦闘
■搬出口へと上昇していったメタルギア・レックスとソリッド・スネークの戦闘が始まる。

忍者の登場
■戦闘の末、メタルギア・レックスは静止したかに見える。だが、メタルギア・レックスは再び動き出し、ソリッド・スネークを踏み潰そうとする。

■追い詰められるソリッド・スネークだが、間一髪で忍者が現れ、メタルギア・レックスの足をがっしりとくい止める。

■ソリッド・スネークは忍者を「グレイ・フォックス！」と呼ぶ。忍者は「懐かしい名前だ。ディープ・スロートよりは聞こえはいい」と応じる。

■メタルギア・レックスは再度足を振り上げて忍者を踏み潰そうとする。
■忍者はメタルギア・レックスの攻撃を避けつつ刀と右腕のレーザーガンで反撃。メタルギア・レックスのレドームにダメージを与える。

レドーム　レーダーが直接風雨にさらされないよう保護するためにアルミニウム製のフレームにケプラー繊維で補強されたゴムの膜材を貼りあわせたもの。
メタルギア・レックスはレドームにダメージを与えられるとレーダーが使用できなくなり、行動に支障をきたす。

POINT
●無線でソリッド・スネークに助け舟を出していたディープ・スロートは、忍者だったことがわかる。忍者は、ディープ・スロートであり、グレイ・フォックスであり、フランク・イエーガーであり、ナオミの兄であったことになる。

忍者との会話
■レドームにダメージを受けたメタルギア・レックスの動きに異常が生じる。その間にソリッド・スネークと忍者は物陰に隠れる。

■ソリッド・スネークは、忍者が何故ソリッド・スネークに拘るのかと問う。忍者は「俺は死の囚人だ。お前だけが俺を解放してくれる……」と答える。
■ソリッド・スネークは「フォックス、もうこんな事に関わるな……。ナオミはどうする？　ナオミはお前の為に復讐を……」「ナオミを止められるのはお前だけだ」と忍者に語りかける。
■しかし忍者は「俺にはできない」と言う。

忍者とナオミの関係について

■忍者はナオミと自分の関係について以下のように語る。

■ナオミの両親を殺したのは、自分。

■まだ若かったグレイ・フォックスは、ナオミまでは殺せなかった。

■ナオミを拾ったのは、両親を殺したうしろめたさに耐え切れなかったからである。

■ナオミの世話をしたのは、グレイ・フォックス自身の良心を満足させるためだった。

■それでもナオミはグレイ・フォックスを兄として慕った。はたから見ればグレイ・フォックスとナオミは仲のいい兄と妹に見えたかもしれない。

■しかしグレイ・フォックスはナオミに瞳を覗かれる度に怯えていた。

■グレイ・フォックスは、ナオミの本当の仇がグレイ・フォックス自身であることを、ソリッド・スネークから伝えてくれと頼む。

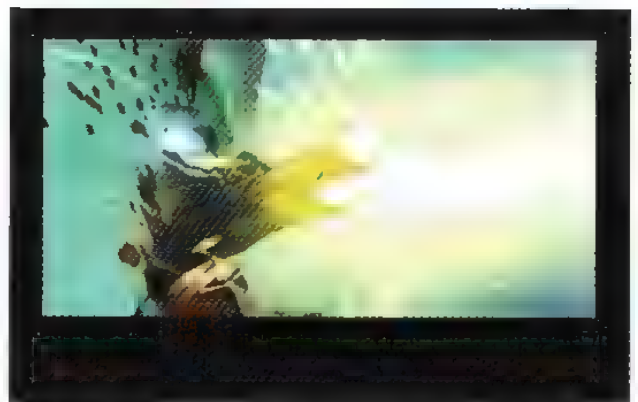
忍者とメタルギアの戦闘

■そのとき、メタルギア・レックスがようやく二人を見つけ、バルカン砲を掃射してくる。忍者は、自分がメタルギア・レックスの動きを止めるといい、メタルギア・レックスに向かって飛び出していく。

■撃ち合う忍者とメタルギア・レックスだが、最後にはメタルギア・レックスが忍者を捉える。メタルギア・レックスは巨大な顎部分で忍者を壁に押し付ける。

■リキッド・スネークはメタルギア・レックスで少しずつ忍者を押しつぶしながら「強化骨格が何処まで持つかな？　スネーク！　こいつを見殺しにするつもりか？」と挑発する。

■「中東では狐狩りの代わりにジャッカルを狩る。狐狩り（フォックスハウンド）ならぬ、ロイヤル・ハリヒア……」と言うリキッド・スネークに「追い込まれた狐はジャッカルより凶暴だ」と応じる忍者。

■忍者は壁に押し付けられつつも右腕のレーザーガンを撃ち、メタルギア・レックスのレドームは完全に破壊される。

■メタルギア・レックスのコックピットが開き、中で操縦しているリキッド・スネークが露出する。

■忍者はソリッド・スネークにスティンガーを撃ち込むことを指示。リキッド・スネークは、ソリッド・スネークに、撃てば忍者も死ぬという。ソリッド・スネークにはスティンガーを撃つことが出来ない。

■忍者はソリッド・スネークに「お前の前で……これで本当に死ねる……」「ザンジバーランドの後、俺は戦いを取り上げられた……生きる実感のない、ただ死んでいないだけの無意味な生。……長かった。……それが今、ようやく終わる……」と告げる。

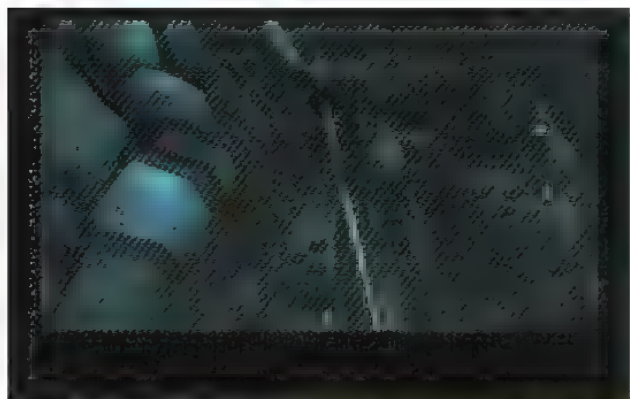
■リキッド・スネークは忍者を床に落とすと、メタルギア・レックスの足で踏みつける。忍者は何とか持ちこたえながらソリッド・スネークに以下のように語りかける。

■「スネーク！　俺達は政府や誰かの道具じゃない！　戦うことでしか……自分を表現できなかったが……いつも自分の意志で戦ってきた……」「スネーク、さらばだ」

■別れの言葉を告げた瞬間、強化骨格が限界に達し、忍者はメタルギア・レックスに完全に踏み潰される。メタルギア・レックスは何度も足を踏みにじり、床に忍者の血がなすりつけられていく。

■リキッド・スネークは、忍者のことを「愚かな男だ」と言い、「死を懇願した時、勝敗は決まる」と吐き捨てる。

■ソリッド・スネークに対し「わかったろう！　貴様は誰も守れやしない！　自分の身でさえなっ！」と断言するリキッド・スネーク。

■ソリッド・スネークは床に落ちた忍者の刀を拾い、床に突き立てると、再度メタルギア・レックスに向かっていく。

■リキッド・スネークは「死ねっ！」と叫び、迎え撃つ。

狐狩り　イギリス貴族の伝統的な行事。真っ赤な乗馬服に身を包んだ騎馬の集団が、猟犬に狐を追わせてしとめるというスポーツ。近年では動物愛護の見地から、犬を使って哺乳動物を狩ることを禁止するという主旨の法案ができている。

ジャッカル　イヌ科の哺乳類。狼に似ているが小形で、体長77センチメートルほど。毛は黄色がかった灰色。小動物を捕食するほか、果実や死肉を食べる。アフリカ北部、ヨーロッパ南東部・中央アジア・インドの草原に分布する。

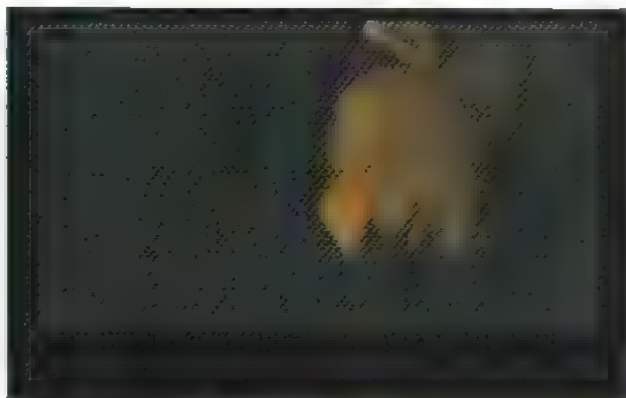
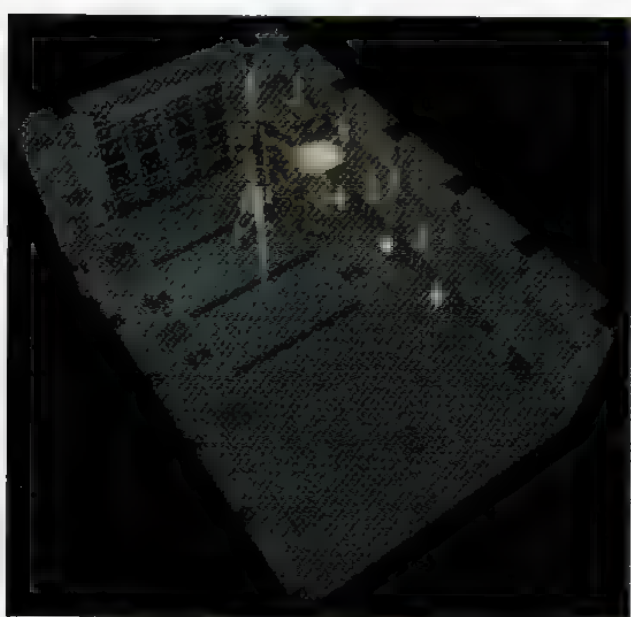
忍者
Ninja
年齢：不明
国籍：不明
身長：181センチ
ソリッド・スネークと時を同じくしてシャドー・モセス島に潜入。ソリッド・スネークに闘いを挑む。その正体は、ソリッド・スネークがザンジバーランドで闘い、殺したはずのグレイ・フォックスであった。軍に遺体を回収、無理矢理蘇生させられ、強化骨格化され、さらに麻薬づけにされたグレイ・フォックスは、ソリッド・スネークと決着をつけたいという一念で行動する
少年兵士として育ち、ビッグボスに拾われ傭兵となるという闘いに明け暮れた生き方をしてきたグレイ・フォックスは、ソリッド・スネークや、他のFOX HOUND隊員たちと同様に、闘うことでしか自分を表現できなかったと言う。
最後にはソリッド・スネークと共にリキッド・スネークの操縦するメタルギア・レックスに闘いを挑み、死亡する。彼もまた闘うこと、そして生きることの意味をソリッド・スネークに問いながら死んでいった一人である。

メタルギア・レックスとの戦闘

■メタルギア・レックスとソリッド・スネークの戦闘が始まる。

メタルギア・レックス撃破

■メタルギア・レックスは、ソリッド・スネークの攻撃を受け、炎に包まれる。

■爆風で吹き飛ばされ壁に叩きつけられたソリッド・スネークは意識を失ってしまう。

AREA 32
メタルギア上部
Metal Gear Top

リキッド・スネークとの会話

■ソリッド・スネークが意識を回復すると、眼前にリキッド・スネークが立ちはだかっている。

■リキッド・スネークはメタルギア・レックスを失った程度で闘いを終わらせる気はないと言う。

■リキッド・スネークは、自分の本当の狙いは、リキッド・スネーク達のような戦士が活かされる時を再び築きあげる事であると語る。

■「それはビッグボスの妄想だ」というソリッド・スネークの言葉を、リキッド・スネークは「遺志だ！」と訂正する。

■冷戦の時代、混沌の時代には、世の中が戦士を欲し、評価し、必要とした。

■しかし今は、偽善と欺瞞が横行し、争いがこの世から消えていこうとしている。

■そのような世の中で感じる「自分を活かす場が失われる空しさ、時代から必要とされなくなる恐怖」は、ソリッド・スネークにもよくわかるだろう？　とリキッド・スネークは問いかける。

■リキッド・スネークは新型核を利用して当面の活動資金を得、世界的なテロを行い、このふやけた世の中を再び混沌の世界へと誘うつもりである。

■紛争が紛争を呼び、新たな憎しみを生むことで、リキッド・スネーク達の生態圏は拡大していくという。

■ソリッド・スネークは「人の支配が続く限り、世界中の何処かで紛争は起こっている」と指摘する。

■リキッド・スネークはこれに「バランスが問題なんだ。親父の目指したバランスが……」と応じる。

■「俺はそんなものは望まない！」と言うソリッド・スネーク。しかしリキッド・スネークは、その言葉を一笑にふし、ソリッド・スネークが仲間に裏切られながらも任務を投げ出さずに遂行してきた理由を「殺戮を楽しんでいるんだよ、貴様は」「貴様は俺の仲間を大勢殺したじゃないか？」「とどめを刺す時のお前の顔……実に生気に満ちていたぞ」と指摘してみせる。

■リキッド・スネークの指摘を否定するソリッド・スネークだが、リキッド・スネークは「自分の内の殺人衝動、それを否定する必要はない。俺達はそのようにつくられたんだからな」と語る。

■リキッド・スネークは、ソリッド・スネークとリキッド・スネークの出生について語り始める。

POINT
●ビッグボスの遺志の実現。今回のテロの動機がリキッド・スネークの口から語られる場面である。FOX HOUND の隊員達がリキッド・スネークに賛同した理由がここにある。

妄想　事実に反する誤った判断に基づいてつくられた主観的な考え。

遺志　死んだ人が生前に、強く心に決めて目指していたこと。

偽善　本心から行ったわけではない善行。

ソリッド・スネークと
リキッド・スネークの出生について

■1970 年代に最強の兵士を人為的に生産しようという計画があり、その計画は「アンファン・テリブル（恐るべき子供達）」と呼ばれた。

■最強の兵士の雛形として選ばれたのは、当時生きながら、伝説の傭兵として名を馳せていたビッグボスであった。

■しかし当時、ビッグボスは戦場での負傷のため既に不能者となっていた。

■そのためソリッド・スネークとリキッド・スネークはビッグボスの体細胞を使ってつくられた。

■これには、アナログクローン技術とスーパーベイビー法が用いられた。

■スーパーベイビー法とは、細胞核を使って創られた受精卵を分割して 8 人のクローンベイビーを子宮に移し、その後、ある時期で 6 つの胎児を意図的に間引き、犠牲にすることで成長能力を増大させる手法である。

■ソリッド・スネークとリキッド・スネークは、もともと 8 つ子であった。そして、二人のために 6 人の兄弟が殺された。

■つまりソリッド・スネークとリキッド・スネークは生れ落ちる前から人の死に関与していたことになる。

■生き残った、同じ DNA を持つ二つの受精卵のうち、ソリッド・スネークは優性遺

伝子だけを発現させた表現型であり、リキッド・スネークは劣性遺伝子だけを発現させられた。

POINT
●ソリッド・スネークとリキッド・スネークはただの双子ではなく、ビッグ・ボスの体細胞から作られた、ビッグボスのクローンであることがわかる場面である。

クローン　一個の細胞、個体を人為的に無性生殖で増やす技術。クローン技術によって増やされた細胞、個体は、元の細胞、個体と全く同一の遺伝子をもつ。

スーパーベイビー法　不妊治療のために行われる体外受精では、成功率が非常に低いため、一度に5～6個の体外受精卵を、母体に戻す方法がとられる。結果的に多胎となってしまった場合は、然るべき数の胎児を間引くために堕胎が行われることになる。これは減数手術という言葉で呼ばれている。スーパーベイビー法とは目的が異なるが、堕胎を行なうという点で、生命倫理上で考えるべき課題のひとつである。

表現型　外見や表面に現れた形態的特徴、遺伝的性質のこと。

ゲノム兵について

■リキッド・スネークの話は、ゲノム兵の話題にまで及ぶ。
■ゲノム兵達も、ビッグボスの遺伝子を受け継いでいる。
■ゲノム兵達は、ソリッド・スネークとリキッド・スネークとは違い、デジタルな方法でビッグボスの遺伝子を受け継いでいる。
■前世紀にヒトゲノム計画によって遺伝子の働きが調査された。
■ビッグボスの遺伝情報のお陰で、ソルジャー遺伝子は、キラー・インスティンクトと言われるものも含め、60以上発見されている。
■判明したソルジャー遺伝子はその都度、遺伝子治療（ジーン・セラピー）によって次世代特殊部隊隊員に組み込まれる。これがゲノム兵である。
■リキッド・スネークは、ソリッド・スネークが今回の作戦で殺してきたゲノム兵も、ソリッド・スネークやリキッド・スネークと同じDNAを持つ、いわば兄弟なのであることを、ソリッド・スネークに語る。
■また、ゲノム兵は多くの犠牲の末に生まれたという意味でも、ソリッド・スネークやリキッド・スネークの同胞だと言う。
■1991年の湾岸戦争時、軍は極秘裏にソルジャー遺伝子を兵士に注入していた。
■湾岸戦争の帰還兵の間で問題になっている湾岸戦争症候群は、ソルジャー遺伝子を注入したことの副作用であった。
■劣化ウラン弾の放射能や殺虫剤が湾岸戦争症候群の原因とされているのは、遺伝子実験を隠蔽するための国防省による作り話であった。
■その他、神経症説、化学兵器説、細菌兵器説、毒ガス探知車の導入、対サリン薬の投与も遺伝子実験を隠蔽するための策略だった。
■湾岸戦争帰還兵の家族に生まれているガルフ・ウォー・ベイビーこそ「俺達の最初の兄弟」と、リキッド・スネークは言う。

POINT
●ゲノム兵は、遺伝子治療によって必要なソルジャー遺伝子だけを体内に取り込んでいる。すべてビッグボスと同一の遺伝子を持つクローンであるソリッド・スネークやリキッド・スネークとは異なる。リキッド・スネークの言う、デジタル、アナログの違いとは、このことを指すのであろう。

インスティンクト　本能、本能的反応、生まれつきの才能といった意味。

湾岸戦争症候群　アメリカでは、湾岸戦争に従軍した約70万人の兵士のうち約8万人が、頭痛、記憶喪失、関節痛、発疹、呼吸困難、下痢、疲労、うつ状態などの諸症状を訴え、大きな社会問題となっている。その原因として、大統領諮問委員会では、有機リン系を含む殺虫剤、化学兵器、生物兵器、ピリドスティグミン・ブロマイド（未公認の対化学兵器予防薬）、伝染病、劣化ウラン弾、油田の炎の煙、石油製品、精神的・生理的ストレスなどが挙げられたが、いずれも病因として認定されていない。

劣化ウラン弾　湾岸戦争症候群の大きな原因のひとつとされているのが劣化ウラン弾。劣化ウランは原子力発電所で使用されたウランが濃縮された放射性の核廃棄物。密度が鉛の倍あるため、砲弾として使用すると強力な貫通力を発揮する。劣化ウランは着弾時に粒状化し、体内に取り込まれると数十年間も人体内で放射線を発し続け、DNAを破壊し続ける。

ガルフ・ウォー・ベイビー　湾岸戦争から帰還した兵士の家族の間には、白血病、ガンなど先天的な障害を持った子供が多く生まれており、ガルフ・ウォー・ベイビーと呼ばれている。劣化ウラン弾の放射線により親の生殖細胞の遺伝子に異常が発生したことが原因と考えられる。

ソリッド・スネークを倒す理由

■ゲノム兵たちには現在、左右対称の兆候が現れている。
■自然界では左右非対称が標準であり、逆に絶滅種には左右対称の兆候が見られる。
■左右対称の兆候は、リキッド・スネークにも現れており、ソリッド・スネークにも現れているはずである。
■左右対称の兆候が現れているソリッド・

スネークにリキッド・スネーク、そしてゲノム兵達は、皆、遺伝子レベルで死にかけている。いつ発病するかわからず、それを調べるためにはビッグ・ボスの遺体が必要である。
■「ビッグ・ボスの遺体を要求したのは、同族を救うためだとでもいうのか？」と問うソリッド・スネークに、リキッド・スネークは以下のことを説明する。
■兄弟同士は子を為さないにも関わらず助け合うのは、同種の遺伝子を後世に伝えられる確立が高くなるからである。
■自然選択の末、血縁は互いに利他行動をとるようになった。
■遺伝子には血縁を助けるように記されている。誰も遺伝子に逆らう事はできない。それは運命である。
■リキッド・スネークは「だから俺は自分の遺伝子に従う」「そしてそれを乗り越える。呪われた運命を打ち破るために」「……そのためにまず貴様を殺す」とソリッド・スネークに宣言する。

POINT
●ゲノム兵の奇病とは、遺伝子治療が原因で起こる、左右対称の兆候のことであった。FOXDIEとは別なので注意しよう。
●一見利他的に見える、血縁を助けるという行為も、遺伝子レベルで見れば、同種の遺伝子を後世に残すための行動といえる。ここでリキッド・スネークの言っていることは、サイコ・マンティスの言っていたことと共通しており、リチャード・ドーキンス博士の「利己的な遺伝子」の考え方に影響を受けていると思われる。

左右非対称　通常、人間は、心臓は左側だけにあり、肝臓は右側にある。また、ほとんどの内臓器官は左側と右側で形が違う。この左右非対称性を決定している遺伝子に異常があると、人間の身体でもさまざまな障害を引き起こすことがわかっている。

メリルについて

■「後ろを見てみろ！」と言うリキッド・スネーク。

■ソリッド・スネークが首を回してみると、そこには後ろ手に縛られたメリルが倒れている。
■「生きているのか？」と尋ねるソリッド・スネークに「どうかな？　数時間前までは息をしていた。何度も、貴様の名前を呼んでいた……」「馬鹿な女だ。名前もない男に惚れるとはな」と応じるリキッド・スネーク。
■ソリッド・スネークは「俺にも名前はある」と反論する。
■リキッド・スネークは、ソリッド・スネークとの決着をつけたら、メリルを放すという。

POINT
●ここまでソリッド・スネークは「名前が必要になったことはない」などの発言を繰り返してきた。心情の変化が見られる場面である。

国防省の目論見

■リキッド・スネークとソリッド・スネークには「もう時間がない」と言う。
■「FOXDIE……のことか？」と問うソリッド・スネーク。だがリキッド・スネークはこれを否定し、メタルギア・レックスの破壊を知った国防省がある決定を下し、もはやボンダー・レポート（目標破壊評価）の必要もないことをソリッド・スネークに教える。
■「詳しくは聞き耳を立てているご立派なキャンベルに聞いてみるがいい」というリキッド・スネーク。

ボンダー・レポート　爆撃などの後に攻撃がどれだけ成功したかを評価すること。

キャンベルの解任

■ソリッド・スネークはキャンベルに無線連絡を入れる。
■国防省が何をしようとしているのかと詰問するソリッド・スネークにキャンベルが以下のように答える。
■現在、国防省長官自らが作戦の指揮に乗り出し、早期警戒管制機（AWACS）でシャドー・モセス島へ向かっている。
■爆撃機も地表貫通式戦術核爆弾B61-13を搭載してガレーナ基地を離陸した。空爆のためである。
■国防省長官はナオミの裏切りを知って、FOXDIEの効果に疑問を持った。
■それに加え、ソリッド・スネークがメタルギア・レックスを破壊したことで核攻撃を受ける恐れがなくなったため、国防省長官は、もっとも直接的な方法で事実の隠蔽をはかることにした。
■だがキャンベルは、ソリッド・スネークに心配するなと言う。
■形式だけであっても、作戦の指揮権はキャンベルにもある。
■そのためキャンベルが爆撃中止命令を出せば命令系統が混乱し、ソリッド・スネークが脱出するための時間が稼げるはずであるというのだ。
■実は極秘裏にFOX HOUNDの内偵捜査が行われていたことをキャンベルは語る。
■メリルはFOX HOUNDの蜂起当日に、キャンベルを脅迫する材料として、FOX HOUNDに編入された。

■キャンベルはメリルの命と引き替えに作戦に協力を強いられていた。
■もしキャンベルが爆撃中止命令を出したならば、全てを失うことになることを心配するソリッド・スネーク。
■だがキャンベルは「構わんさ。本当に失ってはいけないものを、守ることができる」と答える。
■そのとき無線機の向こうで銃声と物音が聞こえ、キャンベルの音声が途絶える。

POINT
●当初から潜水艦の搭乗員とキャンベルの関係が良好ではなさそうだったことを思い出そう。
●BRIEFINGでキャンベルが「国防省長官が全権を担って指示を出している」と説明していたことを思い出そう。
●国防長官はDARPA局長を殺すつもりはなかった。ということは、FOXDIEの暗殺対象にDARPA局長は入っていなかったということになる。デコイ・オクトパスの変装したDARPA局長がFOXDIEで死んだのは、DARPA局長に変装していたからではなく、元々デコイ・オクトパスがFOXDIEの暗殺対象であったからだろう。バルカン・レイブンが「死神までは騙せなかったわけだ」と言っていたのは、このことを指すのであろう。死神とはFOXDIEのことだったわけである。
●デコイ・オクトパスがFOXDIEの暗殺対象となっていたことから、FOX HOUNDのメンバーはFOXDIEの暗殺対象に含まれているであろうことが推測される。とすると、リキッド・スネークとリボルバー・オセロットは？

早期警戒管制機　機体上に大型の円盤状のレドームを取り付けた航空機。接近する敵の航空機を探知し、友軍部隊の航空管制を行なうのが任務。

地表貫通式戦術核爆弾B61-13　地下司令室、弾道ミサイル発射用サイロ、武器の製造・保管施設といった地下軍事施設の破壊を目的として設計された。爆発エネルギーが下方へ導かれる設計になっており数百メートル下までのあらゆる物体を破壊するという。

ロイ・キャンベル
Roy Camphell
年齢：60代
国籍：アメリカ
身長：185センチ
旧FOX HOUND部隊司令官。アメリカ海兵隊（USMC）、グリーンベレー、デルタフォースを経て旧FOX HOUNDに入隊後、実戦に裏づけされた戦略立案能力を買われて副司令官となる。アウターヘブン蜂起後、ビッグボスが除隊され、代わりに司令官となる。ザンジバーランド陥落後以降は、ソリッド・スネークを友人としてとらえていた。現在は退役していたが、FOX HOUND部隊とソリッド・スネークを知る唯一の作戦司令官として呼び戻される。任務を引き受けようとしないソリッド・スネークを説得し、作戦中は無線でソリッド・スネークに指示を与えるが、途中で作戦に関する権限を持っていないこと、ソリッド・スネークを裏切っていることなどが判明する。これは姪のメリルの命と引き替えに作戦に参加することを強要されていたためであったが、最後にはソリッド・スネークに真実を明かし、ソリッド・スネークの脱出までの時間稼ぎをしようと試みる。だが、これが国家に対する反逆罪とされ、逮捕監禁される。

国防長官の登場
■代わって別の男の声が無線機からソリッド・スネークに届く。その声は国防省長官、ジム・ハウマンを名乗る。
■国防長官は、キャンベルをたった今解任し、機密漏洩と国家に対する反逆罪で逮捕監禁したと告げる。
■国防長官は、キャンベルについて「馬鹿な男だ。指揮権を与えられたと本気で信じていたとはな」と語る。
■国防長官は「全てを海に沈める。大統領もそれを望んでおられるだろう」と言う。
■ソリッド・スネークの「大統領命令か？」という問いに、国防長官は「大統領は忙し

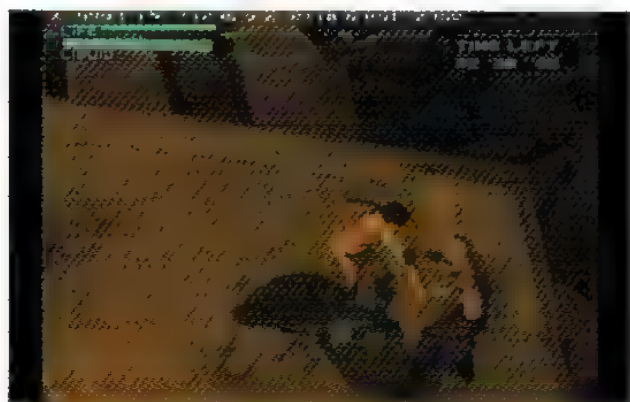
い。私が全責任を負っている」と答える。
■国防長官は、アメリカ国内を核攻撃することを隠蔽するために、マスコミ向けには、テロリストが核を暴発させたというカバーストーリーを用意してあると語る。
■DARPA 局長は国防長官の親友であった。そのため国防長官は DARPA 局長を殺すつもりはなかった。
■その他の研究員やゲノム兵達が死んでも構わないのかというソリッド・スネークの問いに、国防長官は、光ディスクに収められ、DARPA 局長が持ち帰るはずだったメタルギア・レックスの演習データを転送すれば、考えてやってもいいと応じる。
だがソリッド・スネークは光ディスクを持っていないことを告げる。
■国防長官は、ソリッド・スネークとリキッド・スネークの二人を「70 年代の恥部」「誰もが蒸し返したくない暗部」であるとし、「このまま生かしておく訳にはいかない」「爆撃までの時間、せいぜい仲良くな。旧態政府の亡霊達」と告げる。

POINT
●国防長官の言葉からは、大統領には今回のテロのことが未だに知らされていないことがうかがい知れる。
●メタルギア・レックスは国防省とアームズ・テック社による隠密計画であり、大統領には知らされていなかったことを思い出そう。国防長官は、この隠密計画が発覚するのを恐れ、すべてを自分の手で揉み消そうとしていると思われる。
●核攻撃が行なわれれば、さすがにマスコミにこれを隠し切るのは不可能なこととなるだろう。
●そもそも、世界に核攻撃の脅威が迫っているにも関わらず、今回のテロ事件は、テロを起こした当人たちと、脅迫を受けている政府関係者、そして作戦任務に当たっている者たちにしか知らされていない。マスコミに報道されることがなければ、このような事態も、我々一般人には知り得ないのである。
●国防長官もやはりメタルギア・レックスの演習データを収めた光ディスクを入手したいようだ。それほど重要な意味を持つ情報なのであろう。

ジム・ハウスマン
Jim Houseman
本名：ジム・ハウスマン
年齢：70 代
国籍：アメリカ
身長：179 センチ
国防省長官。空中早期警戒管制機（AWACS）機内より、今回の対テロ作戦の指揮をとる。DARPA 局長は親友であった。アームズ・テック社と共謀し、メタルギア・レックスの開発を極秘裏に進める。リキッド・スネーク達のテロ行為によって、メタルギア・レックスとゲノム兵の存在が暴露されることを恐れ、FOXDIE ウィルスで関係者だけを殺し、メタルギア・レックスを無傷で取り戻そうとした。ソリッド・スネークがメタルギア・レックスを破壊したことを知った後は、すべての証拠を消し去ろうと、シャドー・モセス島を空爆する命令を下す。

リキッド・スネークとの対峙
■国防長官との無線通信が終了すると、リキッド・スネークは「お互い脱出路は絶たれたようだな」「空爆の前に決着をつけよう」とソリッド・スネークに告げる。

■リキッド・スネークは、メリルの傍らに時限爆弾を仕掛けている。ソリッド・スネークが制限時間内にリキッド・スネークを倒せなかった場合、時限爆弾はメリルを巻き込んで爆発することになる。

リキッド・スネークとの闘い
■ソリッド・スネークとリキッド・スネークの、互いの肉体のみを用いた闘いがはじまる。

リキッド・スネーク
Liquid Snake
年齢：30代
出身：イギリス
身長：183センチ
ソリッド・スネークと同じ容姿を持つ男。FOX HOUND実戦部隊のリーダーで、今回のテロの首謀者。ビッグボスのクローンであり、ソリッド・スネークとは双子の兄弟の関係である。ソリッド・スネークがアメリカで兵士となった一方で、リキッド・スネークは、イギリスで兵士となり、ソリッド・スネークの除隊後にFOX HOUNDに配属される。ビッグボスと対立することになったソリッド・スネークと異なり、リキッド・スネークは、ビッグボスの遺志を受け継ぐことを自分の運命と考えている。彼もまた、遺伝子によって定められた運命を行動原理としているのである。ソリッド・スネークを優性、自分を劣性の遺伝子を引き継いだと考えているが、ビッグボスの遺伝子のみを引き継いでいるクローンである二人には、実際には優性も劣性もないはずである（遺伝子の優性、劣性は父母の両方から遺伝子を引き継ぐために発生する）。

生まれた後の境遇、環境の違いが二人を異なる人格に育てていったと思われるが、リキッド・スネークは二人の違いを遺伝子の違いに求めようとする。
ビッグボスの為しえなかった遺志を受け継ぎ、戦士が必要とされる世界を作り出すことを実現させようとテロを画策する。これはリキッド・スネークにとっては、遺伝子に従うと同時に、遺伝子によって定められた運命を超越するという意味でもある。だが、その野望も、ソリッド・スネークに阻まれる。

メリルの生存確認

■リキッド・スネークを倒したソリッド・スネークはメリルに駆け寄る。

POINT
●メリルはまだ生きているだろうか？　リボルバー・オセロットが拷問時に「お前次第だ……」と言っていたことを思い出したい。

空爆

■やがて空爆が開始され、轟音が鳴り響く。ソリッド・スネークはメタルギア・レックス搬出口からの脱出を試みる。

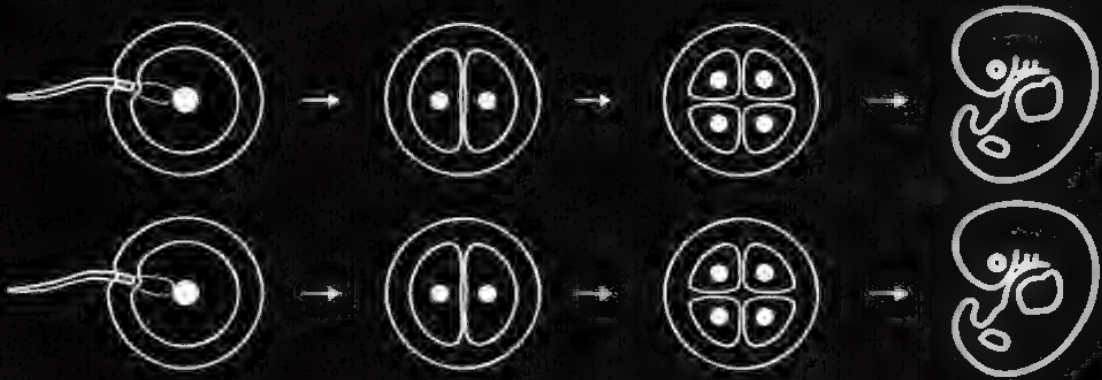
Twins

二卵性双生児と一卵性双生児

リキッド・スネークによると、ソリッド・スネークとリキッド・スネークは双子の兄弟であるという。では、双子には遺伝的に、どのような共通点があるのだろうか？　また、一卵性双生児と二卵性双生児では、どう異なるのだろうか？

EXPLANATORY

二卵性双生児

●2つの卵子が同時期にそれぞれ受精し、それぞれ成長していった場合二卵性双生児となる。
●精子、卵子ともに、それぞれ異なった染色体の組み合わせを持つ配偶子であるため、2つの受精卵は、それぞれ異なった組み合わせの染色体を持つ。
●二卵生双生児は互いによく似ているが、異なった遺伝子を持っていることになる。

一卵性双生児

●1つの卵子に、1つの精子が受精し、1つの受精卵となり、二細胞期に成長した時点で、何らかの原因でバラバラに分裂するとそれぞれが成長し、一卵性双生児となる。
●一卵性双生児は、同一の受精卵から分裂するため、同一の染色体の組み合わせを持ち、遺伝子情報もまったく同一である。
●同一の遺伝子を持った別の個体のことをクローンというが、一卵性双生児は、自然に生まれたクローン同士といえる。
●親子や年齢の離れた兄弟、多卵生双生児は、互いによく似た遺伝子を持っているが、まったく同一ではない。自然界において、有性生殖を行なう生物が、まったく同一の遺伝子を持つケースは、一卵性の多生児以外にはない。

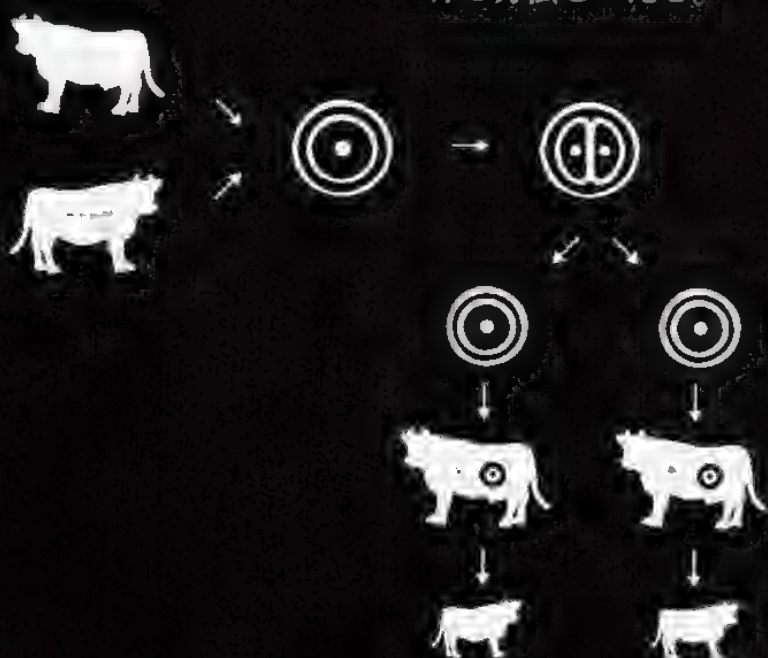
Clone

クローンとは

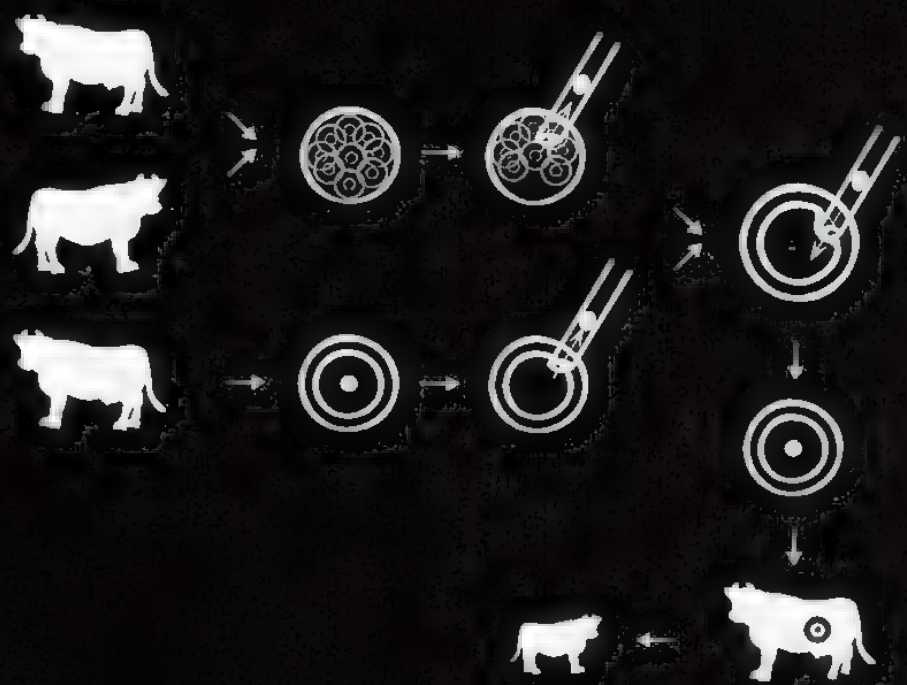
リキッド・スネークの説明では、ソリッド・スネークとリキッド・スネークは、前世紀のアナログ・クローン技術とスーパーベイビー法によって人工的に作られたビッグボスのクローンであるという。では、実際のクローンとは、どのようなもので、どのようにしてつくられるのだろうか？

生殖細胞クローンの作り方１

●１つの多細胞期の受精卵を、人工的にバラバラに分裂させる。
●バラバラにした受精卵をそれぞれ代理母に移植し、出産させる。

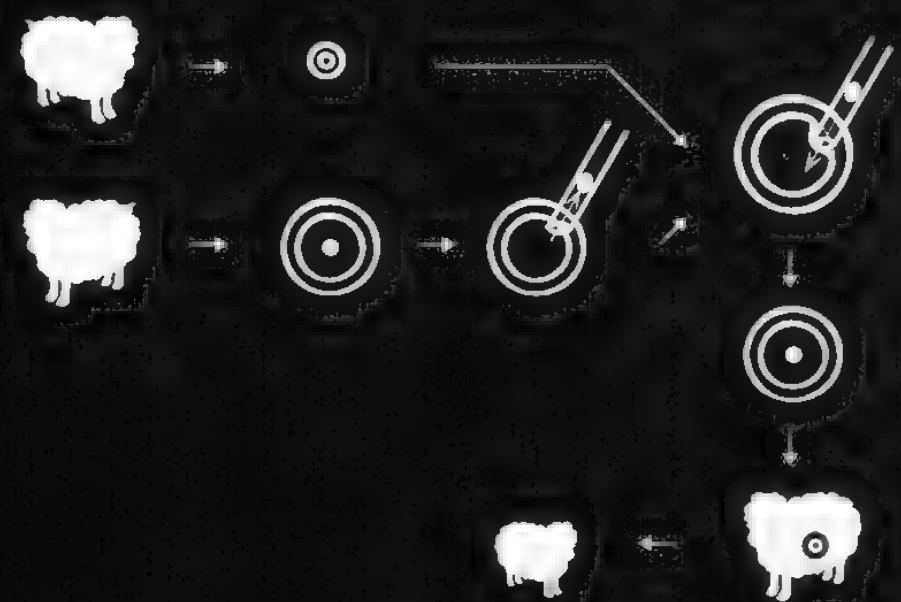
EXPLANATORY

●こうして生まれてきた子供は、互いに同じ遺伝子を持つクローン同士である。しかし、親と子の関係は、自然界と同様であるため、クローン同士ではない。
●この方法は、人工的に一卵性の多生児を作る方法といえる。

生殖細胞クローンの作り方２

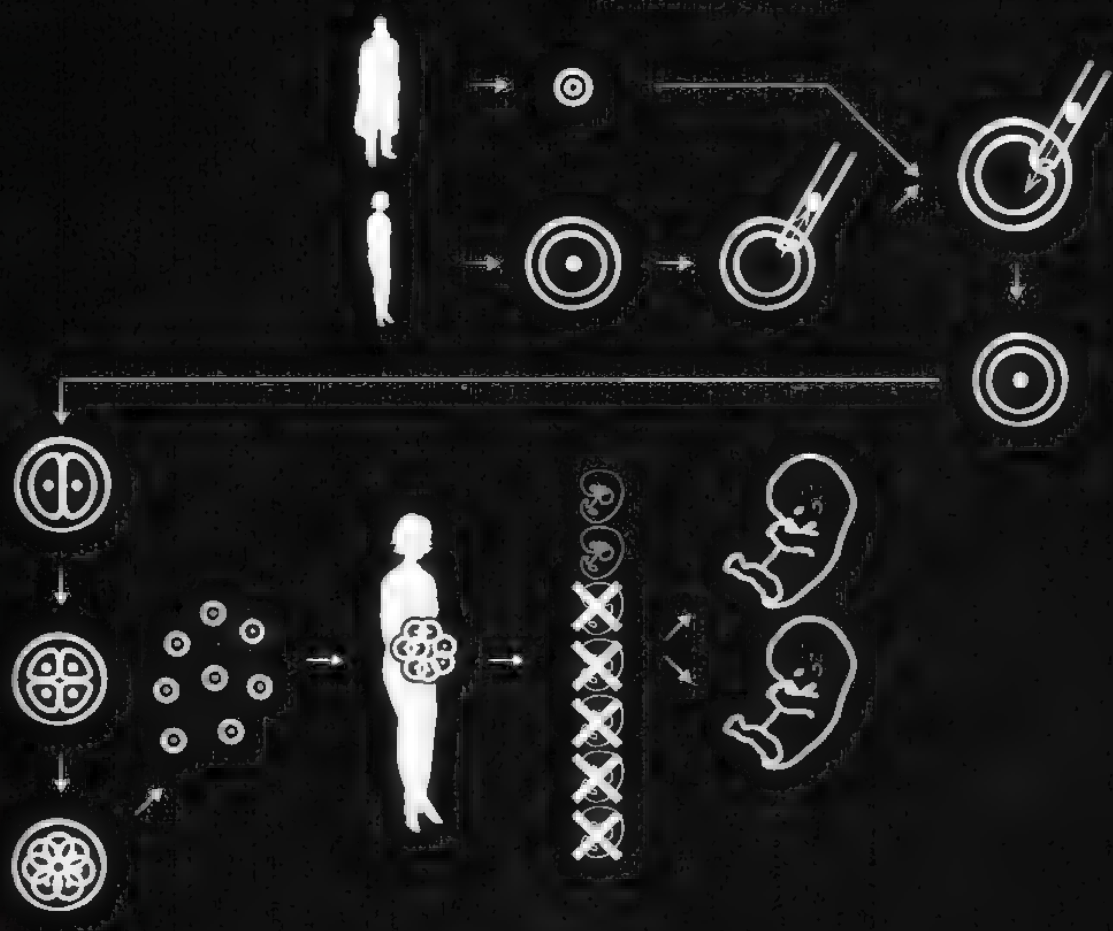
●多細胞期の受精卵の中にある複数の胚（初期の細胞）を、ひとつずつ取り出す。
●取り出した胚を、細胞核（染色体）を取り除いた別の卵子に移植する。
●こうしてできた受精卵を代理母に移植し、出産させる。

●ひとつの受精卵から複数の胚を取り出すことができるため、一度に多くのクローンをつくりだすことができる。
●この方法も、人工的に一卵性の多生児を作る方法といえる。

クローンとは、まったく同一の遺伝子を持った別の個体のことであるが、自然界では、一卵性の多生児しか、クローンは存在しない。しかし今日では、すでに人工的なクローンの作り方がいくつか考案されており、大きく生殖細胞クローン方式と体細胞クローン方式にわけられる。クローンがどのような方法で作られるのか、その概略をまとめよう。

体細胞クローンの作り方

●ドナー（提供者）から体細胞を取り出し、細胞分裂を静止させた状態にさせておく。
●細胞核を取り除いた卵子に、ドナーから取り出した体細胞の核を移植する。
●こうしてできた受精卵を代理母に移植し、出産させる。
●こうして生まれてきた子は、ドナーと親子関係にあるが、同一の遺伝子を持っているクローンということになる。
●1996年7月に世界で始めての体細胞クローン、羊のドリーが生まれた。
●それまで体細胞によるクローン作成は不可能と考えられていたため、このニュースが世界に与えた衝撃は大きかった。

ソリッド・スネークとリキッド・スネークの場合

●ドナー（ビッグボス）の遺体から取り出された体細胞の核を細胞核を取り除いた卵子に移植。
●こうして人工的にできた受精卵が成長し、8細胞期になったとき、人工的にバラバラに分裂させ、8つの受精卵にする。
●8つの受精卵を代理母に移植する。
●8つの受精卵が成長して胎児になった後、6つの胎児を人工的に堕胎する。
●こうして生まれてきた2人の子供（ソリッド・スネークとリキッド・スネーク）は互いに同じ遺伝子を持つクローン同士である。また、2人はドナー（ビッグボス）のクローンでもある。
●このような手法でのクローン作りが可能かどうかは不明。

Director's Column

START2履行期限が5年延長 この影響は？

Science future

SFが魅力なき寓話になってしまう危険性

空想や予測で書いたことが、現実に起こり、また、それが想定した時代よりも早く到来することがある。それは、時代の流れが人の空想を追い越すほど、急激であることの証明であろう。裏を返せば人の想像力の限界をうかがわせる。僕がこれまでつくってきたゲームはすべて近未来の話である。近い将来に起こりうる事件、完成されるであろう技術、変化・変貌する生活圏等々……。それらを現実の延長線上に拡大配置して創造するいわば限りなく現実味を持った虚構の世界、サイエンス・フューチャーともいえる。しかし時として、「そんなことは起こりえない」と失笑されていたことが現実となる。しかも空想世界で過程していた時代よりも早くにである。こうした時代のイタズラによってゲームのストーリーや世界観の変更を余儀なくされることがしばしばある。特にリアリティを重視する近未来のお話では非常に神経質にならざるをえない問題である。「スナッチャー」ではソ連の崩壊が、『ソリッド・スネーク』では東西ドイツの統合が、『ポリスノーツ』では宇宙開発の遅滞などが、開発中のゲームに大きく影響を与えた。ファンタジーやSF小説ではない近未来の物語を伝える場合、当初設定していた次期と大幅に異なる現実が発生した時点で、それは説得力を失い、魅力なき寓話として色あせてしまう。そういう危惧もあり、毎日、新聞やニュースには監視の目を光らせている。

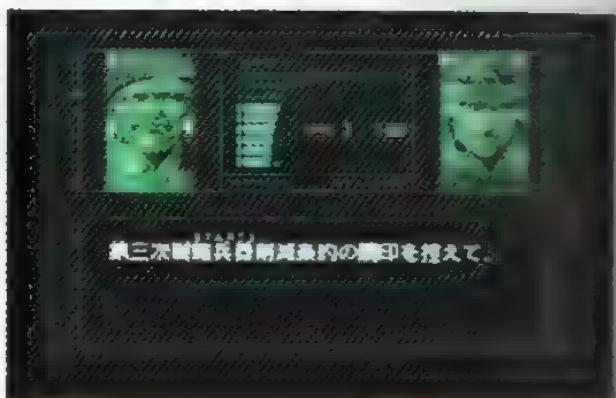
時代のイタズラでゲームのストーリー変更を余儀なくされることも……

『METAL GEAR SOLID』のストーリーの中心にはSTART2（第二次戦略兵器削減条約）が大きくかかわっている。START2の批准（条約を国家の主権者が承認すること）の時期がいつか？　それによって次なる戦略兵器削減条約であるSTART3の調印がいつになるのかが決まる。戦略兵器削減条約とは核大国である米露の間で、互いに所有している核兵器を徐々に減らしていこうとする、核廃絶に向けた条約である。START2は1993年に調印され、'96年にアメリカ上院では批准されたが、ロシア側はこれまでNATO（北大西洋条約機構）の東方拡大や米国のTMD（戦域ミサイル防衛システム）構想の存在を理由に、難色を示していた。しかし、9月26日に「米露の両外相がSTART2の履行期限を2003年から2007年へ5年間の延長をすることに調印した」というニュースが飛び込んできた。これにより、遅れていたロシアの条約批准が現実的になり、次なる戦略兵器削減条約であるSTART3の交渉開始にもつながるかもしれないのだ。

『METAL GEAR SOLID』にも影響が出るかも!?

『METAL GEAR SOLID』では企画当初より、START3の調印時期をSTART2が批准されるであろう年の数年前、2005年付近に設定している。今回の調印で、こちらの予想以上の早い時期にSTART3の調印が行なわれる可能性もある。果たしてSTART2の批准はいつなのか？　START3の調印はいつなのか？　クリエイターの身勝手とはいえ、僕としては『METAL GEAR SOLID』の開発中にSTART3の調印が行なわれないことを祈るばかりである。

このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。
初出：「ハイパープレイステーション」1997年12月号（ソニー・マガジンズ）

Director's Column

遺伝学的運命からの脱却 ユネスコが「ヒトゲノムと人権宣言」を採択

Universal declaration the human genome and human rights

20世紀の脅威は核兵器、21世紀の脅威はゲノム情報の誇大解釈か!?

『METAL GEAR SOLID』のテーマは反戦反核である。しかし、実は、もうひとつ大きなテーマが込められているのだ。それは、「遺伝学的運命からの脱却」である。運命とは先天的なもの（素質）で決まるのか？　あるいは後天的なもの（遺志）で決まるのか？　人生とはあらかじめ決められたものなのか、もしくは自らの意思で決めていくものなのか？　実は『METAL GEAR SOLID』における、ゲノム兵をはじめとする様々なキャラクター、設定、舞台、プロット、ストーリーは、すべて、このテーマを伝えるために用意したものなのである。

現在、世界各国の科学者によって遺伝子の研究が急ピッチで行なわれている。同時に人の全ゲノム情報を解析してしまおうとする壮大なヒトゲノム計画も進行中で、今世紀中にはすべての解析が終了すると言われている。最近は身近なところでも遺伝子治療や遺伝子操作、遺伝子診断などが行われていることを耳にするようになってきている。アメリカではすでに保険会社のいくつかが、生命保険加入時に遺伝子調査を強要している。日本でもついこの間、遺伝子鑑定による親子判定をサービスとする会社が営業をスタートした。このように急激な遺伝子の研究が進むと同時に、無防備なわれわれの日常に、遺伝子情報の拡大解釈という脅威が着実に入り込んできている。

10月27日の新聞には酔い覚めの早さが遺伝子に起因しているらしいという実験結果を伝える記事が掲載されていた。また、同紙には採血は必要でなく、唾液のみでの遺伝子診断も有効であるという立証記事が掲載されていた。このように、ますます遺伝子診断が簡単に、安価にできるようになると同時に、人の運命の何もかもが遺伝子で決まるという安易な考え方も浸透してきているのだ。このままいくと21世紀には「人の価値」＝「遺伝的資質」＝「運命」となり、人は生れ落ちた時点で将来までをも評価されてしまうという、最悪の時代を迎えることになる。遺伝情報を徹底的に管理された時代。これほど夢のない未来はない。

こうした危惧のもと、10月21日、パリで遺伝的な特質による差別排除を訴える「ヒトゲノムと人権に関する世界宣言」がユネスコ（国立教育科学文化機関）により採択された。だが、これは条約ではなくあくまで宣言であるので拘束力はない。

20世紀の脅威（死のイメージ）が核であったとすると、21世紀の脅威（死のイメージ）は間違いなく、遺伝子情報の誇大解釈である。『METAL GEAR SOLID』には反戦反核というテーマと同様に、このあたりの警鐘も込めている。

このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。
初出：「ハイパープレイステーション」1998年1月号（ソニー・マガジンズ）

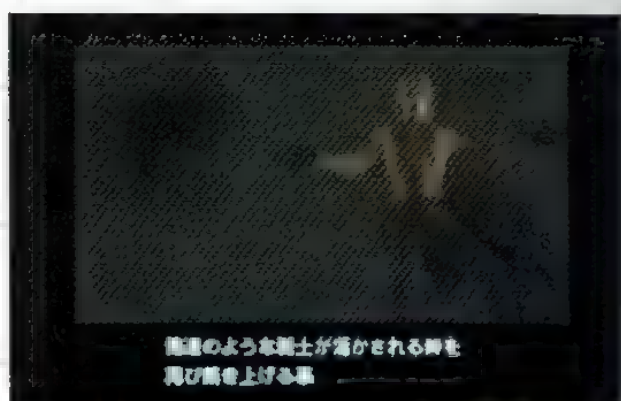
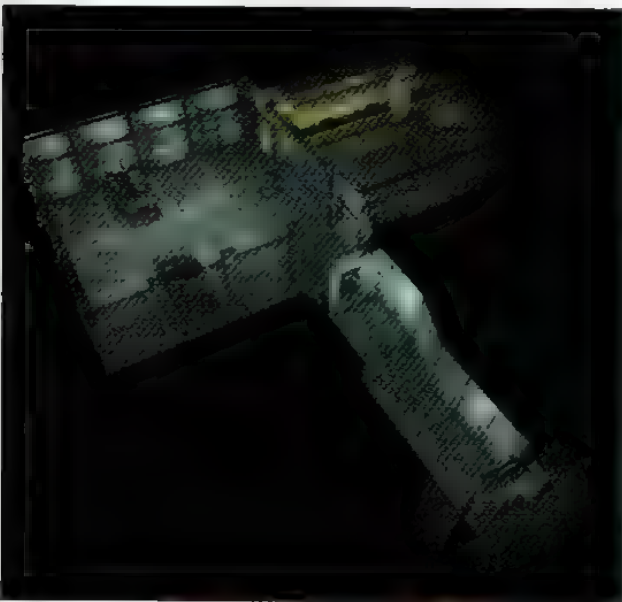
Director's Column

湾岸戦争症候群の架空の真相を提示することができれば……

Gulf war syndrome

湾岸戦争時に約10万人がサリンを浴びていた！

去る7月24日、米国防省が明らかにしたところによると、湾岸戦争時に多国籍軍がイラクの軍事施設を破壊した際、イラクの備蓄していた化学兵器が大気中に飛散。施設近辺にいた約10万人もの米兵がサリンを浴びていたことを明らかにした。昨年末の調査ではサリンの被害は約2万人程度との発表をしていたが、このほど、気化したサリンの推定分布範囲を拡大して再調査が行なわれた。多国籍軍は湾岸戦争でイラクの化学兵器工場や細菌兵器研究所を爆撃して破壊した。当時のイラクではサリン、タブン、マスタードガスなどの化学兵器、そして炭疽菌やボツリヌス菌などの細菌を培養していたと言われている。これまで国民のパニックを恐れてか、公表がされていなかっただけに、今回の発表は非常に興味深い。
湾岸戦争の残した大きな問題のひとつに「湾岸戦争症候群（ガルフ・ウォー・シンドローム）」があげられる。日本ではあまり知られていないが、アメリカではかなり深刻な問題になっている。ベトナム戦争でもそうであったように、戦争は終結してからも様々な問題を残す。湾岸戦争症候群はその名のとおり、湾岸戦争から帰還した兵士に現れている症状（頭痛、発熱、皮膚炎、関節炎、記憶障害、うつ病など）を指す。またさらに深刻な問題は、帰還兵の家族に起こっている。ゴールデンハー症候群、免疫不全、染色体異常、小頭症などのなんらかの疾患をもって生まれてくる胎児（ガルフ・ウォー・ベイビー）出産率の上昇である。それらの原因として劣化ウラン弾説、神経症説、「ディート」という殺虫剤や、「PB」という対サリン薬などの薬剤複合汚染説、そして最も有力とされている化学兵器、細菌兵器説など、さまざまな憶測がなされている。しかし米政府は「湾岸戦争との関連はない」と関係を否定、いまだ原因究明はされておらず、いかなる補償も行なわれていない。今回の上記の発表で化学兵器説が有力となったわけだが、いずれにしても真相は闇の中である。
『METAL GEAR SOLID』では、湾岸戦争症候群の架空の真相を提示することで、この問題に対しての関心を少しでも広めたいと思っている。近代戦争の傷跡は、人の心だけではなく、遺伝子にも影響を残す。ヒロシマ、ナガサキの原爆やベトナムでの枯葉剤など、その痛みや悲しみは一代で終わることはない。戦争は人の未来をも奪う。そのあたりを『METAL GEAR SOLID』では表現できればと思う。

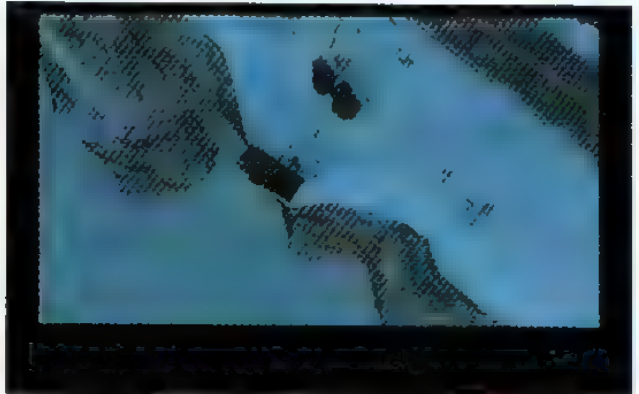
このコラムはプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』を開発中に、小島秀夫監督によって執筆されたものです。
初出：「ハイパープレイステーション」1997年10月号（ソニー・マガジンズ）

AREA 33
駐車場～脱出路
Escape Route

駐車場
■メタルギア搬出路から脱出したソリッド・スネークは、駐車場に出る。

ゲノム兵との戦闘
ソリッド・スネークを追撃してくるゲノム兵との戦闘になる。

MISSION
小目標：ジープに乗り込み、駐車場から脱出する。
大目標：シャドー・モセス島からの脱出

検問での戦闘
■駐車場にあったジープの銃座に乗り込みソリッド・スネークは基地外への通路を駆ける。途中の検問は戦闘によって突破しなければならない。

リキッド・スネークとの戦闘
■2つの検問を越え、さらに進んでいくソリッド・スネーク。
■しかしその時、後方からもう一台のジープが追いすがる。その運転席にはリキッド・スネークがいる。リキッド・スネークとの戦闘が始まる。

地上へ
■執拗に追ってくるリキッド・スネークのジープが、前方に回りこむ。

■ソリッド・スネークの乗るジープは、リキッド・スネークの運転するジープに突っ込み、二台はもつれ合ったまま地上へと飛び出し、横転する。

■地面に投げ出されるソリッド・スネークとリキッド・スネーク。だがリキッド・スネークは尚もソリッド・スネークを倒そうと迫ってくる。

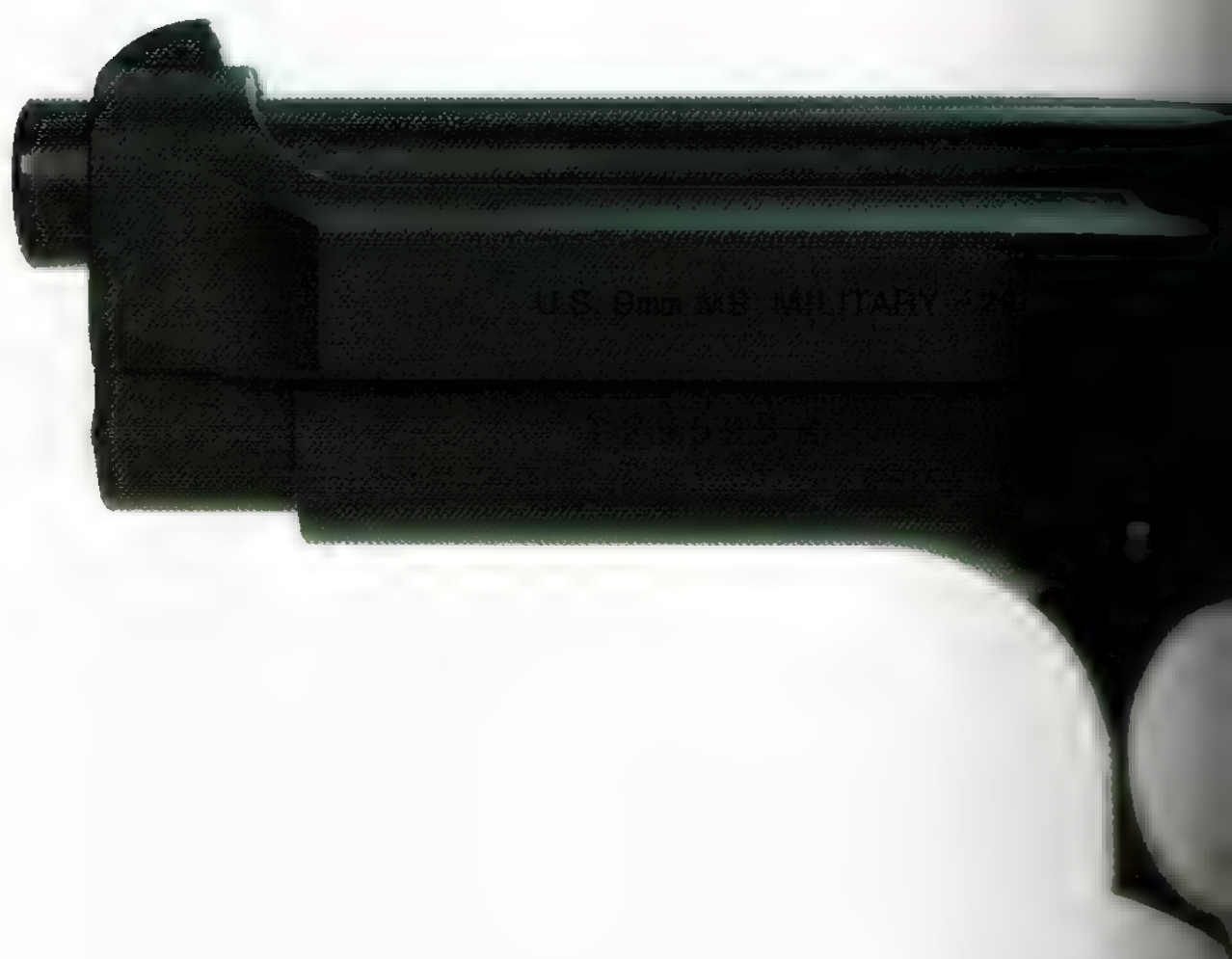
POINT
●果たしてリキッド・スネークとの戦いに決着はつくのであろうか？

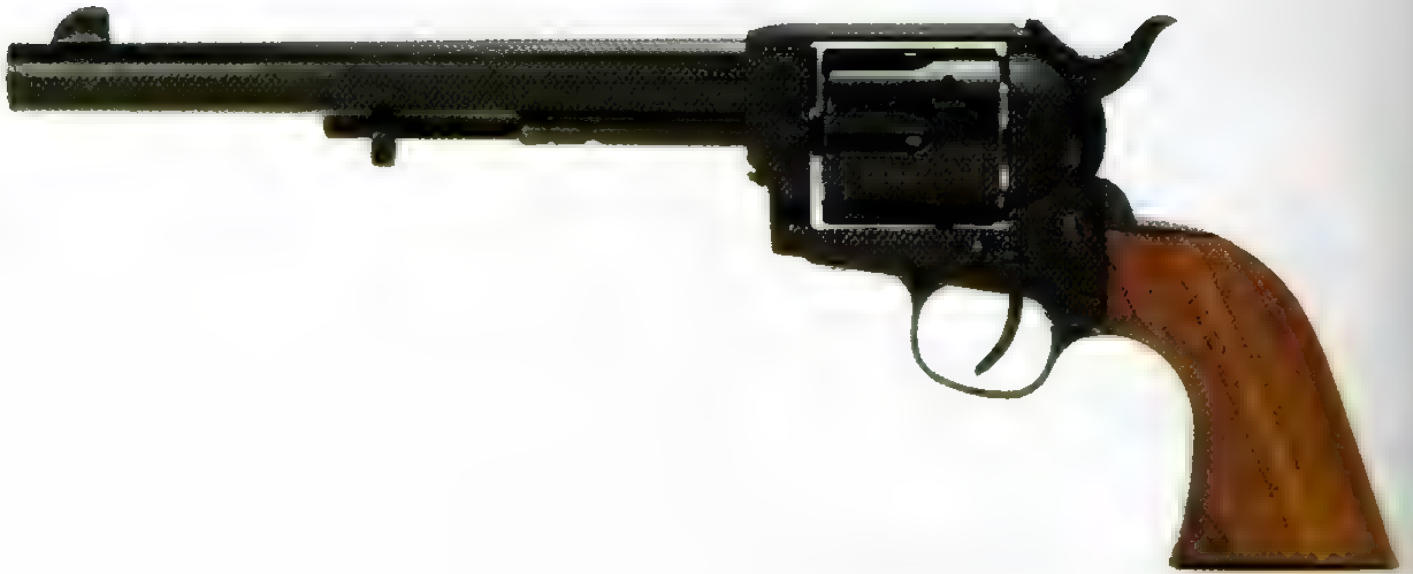
最後に……

Last Message

■まだいくつか解決されていない疑問点が残されているはずである。

●国防長官の目論見は阻止できるのか？
●拘束されてしまったキャンベル、ナオミの運命は？
●ソリッド・スネーク、リキッド・スネーク、リボルバー・オセロットにFOXDIEは発症しないのか？
●ソリッド・スネークはシャドー・モセス島から脱出できるのか？
●メタルギアの演習データを収めた光ディスクを持ったリボルバー・オセロットは何処へ？
●最後まで登場しなかった大統領は何処で何をしているのか？
●ソリッド・スネークの本当の名前は？

■ここから先、物語の結末はプレイヤー自身の目で見て確かめてほしい。解決される疑問点がある一方、解決されない疑問点も残されることだろうが……。

Beretta I U.S. 9mm M9 MILITARY
PRODUCT BY TOKYO MARUI CO.,LTD.

COLT I SINGLE ACTION ARMY "PEACE MAKER"
PRODUCT BY HUDSON INDUSTRY

Stuffed snakes
WHITE & BLACK

自分はどういうときに喜んで
どういうときに怒って
どういうときに泣くのか？
まずは自分自身の喜怒哀楽を知ろう

プレイステーション版『METAL GEAR SOLID』で小島監督作品に初参加。以降、毛利元貞氏は軍事アドバイザーとして『METAL GEAR SOLID』シリーズに欠かせない人物となっている。
毛利氏は、小島組スタッフへの講習、独自の人脈による軍事関連施設や訓練の取材コーディネートなどを行い、それらのアドバイスは、敵兵士の思考や作戦行動のプログラム、登場キャラクターたちのモーション、ビジュアル面でのリアリティーの追求など、様々な面でゲーム中に生かされている。
毛利氏のアドバイスが非常にリアリティーを持っているのは、それが、実体験によってのみ得られる貴重な情報であるからだ。そう、毛利氏は日本では数少ない各国紛争地帯での戦闘体験を持った元傭兵なのである。

INTERVIEW
毛利元貞『METAL GEAR SOLID』軍事アドバイザー
METALGEAR SOLID Military adviser: Motosada Mouri

傭兵とは……？

●『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』の登場人物たちの多くは傭兵なのですが、通常、我々日本人にとって傭兵という職業は縁遠いものです。

「そりゃあ、日本で傭兵に縁があったらオカシイですよ」

●映画やゲームのなかには、傭兵という存在が出てくることがあります。でも、テレビや新聞の報道では、戦争のニュースはあっても、そこでどんな人達が戦っているのかまでは報道されません。テレビで報道されているような戦場にも傭兵はいるのでしょうか？

「微妙ですね。傭兵がいる戦場もあれば、いない戦場もあるだろうし。それは需要と供給のバランスですね。傭兵が必要となれば出てくるし」

●その需要、というのは結構あるものなのですか？

「それは、すごく政治的な話しになってくるんです。政府が自分の手を汚さずに、ということになったら需要が生まれる」

●なるほど。政府が直接介入できないような場所、戦場に送り込まれるわけですね。じゃあ、傭兵を雇っているのは政府ということになるわけですか？

「一国のなかにも、様々な事情、勢力がありますから、一言で政府とは言えないですけれどね。それに、何事も裏と表があるわけです。企業が、ダミー会社作って仕事するような形態で、傭兵を雇う」

●傭兵派遣会社というヤツですか？『メタルギア』シリーズでも、ビッグボスの築いた「アウターヘブン」が傭兵派遣会社だったというエピソードがありますが……。

「傭兵という言葉は使わないですよ。表向きは警備会社とかセキュリティーサービスとか、そういう言い方をしているんじゃないかな。傭兵の定義にしても実に微妙で、警備会社が警備員を送り込んでいたとしても、敵から見て傭兵と思われればそれまでですし」

●そういった会社に雇われている人材というのは、どのように集められるのでしょうか？ 会社で訓練を行ったりするのですか？

「いや、訓練にお金をかけるなら、すでに軍隊で訓練を受けている兵士をスカウトしてきたほうが早いでしょう」

●なるほど。やはり軍隊経験者、退役軍人ということになるのでしょうか。そうなると、やはり我々一般人には、なかなか知りえない世界ということになりますね。

「それはそうです。戦争というのは、国家の利権のために行なわれる、政策の一環なんですから。政策って、結局のところ、政治家や官僚しか知らないものでしょう？」

●実際のところ、傭兵派遣会社というのは、どれくらいあるのですか？

「山ほどありますよ」

●そういう会社は、営利目的の会社なのですか？

「うーん……。営利、というか……。結局は国家が利権のためにやっていることですからね」

●国家が利権のために、民間の会社をダミーにして、傭兵の派遣を行なっているということですね。

「何重ものフィルターを通してね」

●ソリッド・スネークのように、退役した兵士が連れ戻されて、極秘作戦に単身投入されるなんていうことはあるのでしょうか？

「あるといえば……あるかな。でも、傭兵って本来、目立たないものですから。映画のランボーとかシュワルツネッガーとか、スパイの007とか、ああいったね、ヘリコプターで敵地に乗り込んでいって、派手に銃を撃ちまくって、というのとは違う」

●『メタルギア』シリーズのビッグボスのような、伝説的な傭兵っているんですか？傭兵の間でも“アイツはすげえ！”と言われるような……。

「業界内では、名の通った人は何人かいますよ。もちろん名前は言えないですが」

●マイク・ホアーという人物は、有名なようですね。

「映画になっているくらいですからね。彼が率いたワイルド・ギースはアフリカの傭兵部隊では有名でしたね。しかし、過去の話です。今はもう時代が変わっている」

●では、実際に雇われて戦場に行く傭兵側のことについて伺いたいのですが、需要があって雇われさえすれば、どんな戦場にでも、どこの勢力にも加わるのですか？

「それは、傭兵ひとりひとりの個人的なことだから一概には言えないです。お金のためなのか、イデオロギーのためなのか。ただ戦争が好きという人もいるし。それは色々ですよ」

毛利氏の傭兵時代

●毛利さん自身のことをお伺いしてもよいですか？ 毛利さんは高校卒業後、陸上自衛隊に入隊されたわけですが、戦うことを自分の職業にしようと思ったきっかけは何だったのですか？

「家から逃げたかったから」

●え？ そうなんですか？

「嘘だと思ってるでしょ？ でも本当の話だから」

●1年後にはフランス外人部隊に入隊していますね。それはどうしてですか？

少しでも家から遠くに行きたかった
戦場を求めてとか、そういうことではなかったんです

「少しでも家から遠くに行きたかった。戦場を求めてとか、そういうことではないんです」
●普通の若者が、東京に出てきて一旗上げてやるぞっていう感覚とあまり変わらないじゃないですか。
「どうでしょう。ただ言えるのは、フランスまで行ってしまうほど、そういう気持ちが強かったということです」
●でも兵士って、戦場で実際に戦うこともありえるわけですし、死んでしまうかもしれませんよね？　恐怖心はなかったんですか？
「でも、自分が死ぬなんてこと、19、20歳くらいの若い頃は、考えもしないものじゃないですか」
●それはそうですが……。でもやっぱり、兵士という職業だけは死に対する覚悟が違うのではないですか？
「死傷事故を恐れていたら、レーサーにはなれない。それと同じですよ」
●フランス外人部隊を去った後、傭兵として実戦に参加したり、戦闘インストラクター、ノーベル平和賞受賞者の身辺警護など、怒涛のような経歴が続きます。
「もう15年近く昔のことになるよ。過去の話だなぁ」
●現在は、日本に腰を落ち着けていらっしゃるわけですね。
「そうです」
●もう、どこかの戦場へ行くことはない？
「(笑）何をしに？　……行かないですよ」
●『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』の中に「一度、戦場での緊張状態を経験すると日常生活では誰も信用できなくなる」というソリッド・スネークのセリフがあるのですが。
「それはメンタルケアができていないからですね。今は、そういう事は少なくなってきている。薬も発達してきているし」
●毛利さん自身は、いかがですか？
「15年も経てば、人間変わりますよ。精神的に潰れそうになった時期もありました」
●そうですか、変わりますか。たしかに、中学生がオジサンになってしまうくらいの年月ですものね。
「さっき話した、どうして自分は海外にまで戦いに行ったんだろう？　っていう理由が自分自身でわかったのは、この2、3年のことですね。結局は家から離れたかった」

PDS自己防衛システムの確立

●現在は、生活安全相談、自己防衛術、対人コミュニケーションなどのコンサルティングを行なうPDSアカデミーでの活動がメインになっていますね。これは、どういった経緯で始められたのですか？
「元々は護身術の本の企画から始まったプロジェクトなんです」
●毛利さんは傭兵時代の体験を生かされた本を多数書かれています。それから次第に護身に関する本を手掛けるようになってきました。これはニーズが多かったから？
「そうですね。警備員の人、それにストーカー被害、家庭内暴力にあっている人ですとか、実際に危ない目にあったことのある方々に相談を受けることが度々ありました」
●PDSアカデミーで教えられている自己防衛術などには、毛利さんの傭兵時代の体験が生かされたものになっているのですか？
「いえ、それは違うんです。PDSアカデミーで教えている自己防衛術の一番基本となる部分は、まず危険を察知して、それを回避することなんです。体術を使うのは最後の手段としてです。それも、相手の攻撃を受け流すかたちで。傭兵のやることは、相手を殺すということですから、それとは正反対のことです。自己防衛術にはむしろ、警察関係、人質交渉の仕事をしていた頃の体験が生かされています」
●なるほど……。でも、毛利さんの経歴を知って、殺しの技術とか、軍隊式格闘術を学びたいと言ってくる人も多いのではないですか？
「そうですね。でもPDSアカデミーでは、そういったことは教えていません。それこそ、サバイバルゲーム学校でも開けば、もっと沢山生徒は集まるんでしょうけど」
●なぜサバイバルゲーム学校はやらないんですか？
「成長が止まってしまうからです」
●成長、ですか？　それは毛利さん自身の成長ということですか？
「私もそうだし、PDSアカデミーのスタッフ、生徒の皆さんも含めて」
●成長って、どういうことでしょう？
「人間としての成長。自分を高めていくということです」
●それは、自分ひとりで、自立して生きていけるようになる、という意味？
「それもあります。だからと言って人は一人では生きていけないですが」
●PDSアカデミーには、“もっと他人とコミュニケーションを取りたい”“人前で胸を張って、話せるようになりたい”といった人のための、対人感覚を養うプログラムもありますね。
「そうですね。自分を知り、相手を知る、ということです」
●人間関係のトラブルや暴力といった犯罪が絶えないのは、現代人に、こうした対人感覚の衰えている人が多いからなのでしょ

『METAL GEAR SOLID』シリーズに関わり続けているのは小島監督が反戦反核というテーマを掲げているから

うか？　自分を知り、相手を知るというのは、具体的に言うと、どういうことですか？
「自分は、どういうときに喜んで、どういうときに怒って、どういうときに泣くのか？　まずは、自分自身の喜怒哀楽を知るんです」
●自分のことがわかっていない人も多い？
「普段は無意識でやっていることですからね。例えば、この一週間であった楽しかったことを、ひとつ話してください、と言っても、何も思い浮かばない、という人もいるんですよ。たまたま入ったラーメン屋がおいしかった、というようなことでもよいんですけどね」
●でも確かに、楽しかったことって何かあったっけ？　って考えてしまうと、すぐには思い浮かばないかもしれないですね。現代では、そういう人は多いような気がします。喜怒哀楽の感情を失っているというか……。
「まずは、自分自身の喜怒哀楽を感じることができないと、相手が今、どういう気持ちなのかも感じることができない。あ、今、怒ってるな、ということがわからず、相手を刺激してしまったり。暴力が発生するときって、そういうときじゃないですか？」
●なるほど、そうですね。でも、自分自身のことを知ることはできても、加害者となる相手のことを知ることはできるのでしょうか？　加害者となる人と被害者となる人は、まったく異なる心理を持っているものなのではないですか？
「いえ、そんなことはないです。場合によっては、誰でも加害者になってしまうこともありえるわけですから」
●誰でも怒りの感情に支配されてしまって、暴力を奮ってしまうことがありうるということですね。それに気づいていない人も多いのではないですか？
「そうですね。現代社会では、情動のトレーニングをする場が無いですから。自分自身の喜怒哀楽に気づくことができなくなってしまっている」
●学校では、そういったことは学べない？
「学校教育には、感情を養うトレーニングはないですよね。あったとしても根性でしょ？　耐えろ、自分の感情を抑圧しろ、という」
●PDSアカデミーでは、それをどうやって教えているのですか？
「教えているのではないんです。頭で考える問題じゃないですから。身体で感じる問題なんです。それに感情というものは、やはり本人が解決しないといけない問題ですから、私は、そのための場を作ってあげているだけなんです」
●最近私は初めてエアガンを購入して、サバイバルゲームをやったのですが、エアガンを手にしたとき、ものすごくドキドキ、ワクワクしてしまったんです。うおー、すげー、早く撃ちたい！　って。でも、これってもしかしたら危険なことなのかなあ、という気もしました。もしこれが実銃だったら、人を撃ったら死んでしまうわけで、その一方で、撃ってみたいという気持ちも強くある、という……。
「でもそれは、特に男の子だったら誰にでもあることでしょう」
●もしかしたら自分は、ものすごく危ない人間じゃないかと思ってしまって……。
「闘争本能というのは、誰にでも自然に備わっているものですよ」
●じゃあ、私は異常者ではない？
「（笑）鬱屈してるなあ」
●アメリカでは銃による犯罪が多発して社会問題になっていますが。
「それも、情動のトレーニングができていないからですね。銃を撃ってしまう人は情動がコントロールできていない。それほど難しいことではないはずなのですが」
●毛利さん自身はどうですか？　銃に対してどのような感情をお持ちですか？
「私の場合、商売道具だったことがありますからね。ただの道具でしかないですよ」
●それにしても、どうして現代は、こうも喜怒哀楽を失った社会になってしまったのでしょう？
「最近のことっていうよりは、じわじわと、ですけれどね。日本の場合、やはりそれは遡っていくと、第二次世界大戦で戦争に負けて、占領されて、ということに行き当たる。日本人のアイデンテティが失われたんです。すべてあそこで」

現実とエンターテイメント
それぞれのリアリティー

●毛利さんのように、実戦経験のある人から見ると、戦争を娯楽にして楽しんでいる映画やゲームというのは、どのように目に映るのでしょうか？
「そういった娯楽作品もね、すべての要素が娯楽というわけではないし、なかにはきちんとしたメッセージの込められたものもあるし。それはそれでいいのではないでしょうか。まあ、しょうもない馬鹿な映画だな、と思うものもありますけどね」
●小島監督作品は、いかがですか？
「やっぱり、私が『METAL GEAR SOLID』シリーズに関わり続けているのは、小島監督が、反戦反核というテーマをしっかり掲げているから、というのはあると思います」
●小島監督とは、どのように出会ったのですか？

「小島監督は以前から、ゲーム制作の際に私の本を参考にしてくれいたんです。一方で私も『ポリスノーツ』の頃から小島監督の作品をプレイしていたんです。だから、タイミングもちょうど良かったんですね。プレイステーション版『METAL GEAR SOLID』の製作中に、ある人の紹介で知り合って、軍事アドバイザーとして協力することになったんです」

●小島監督って、毛利さんから見て、どんな人ですか？

「鼻の効く人」

●それは、敏感というか……感覚が鋭い、ということでしょうか？

「そうそう。何だろう……。とにかくあらゆる面で、鼻が効くんですよ。そういう人」

●単に沢山の知識を持っている、ということではなく？

「そういうことではないですね。ゲームクリエイターとして……。というか、ひとりの人間として、感覚が鋭いんですね」

●毛利さん自身は、ゲームそのものに対して意見を言ったりするのですか？

「いえ。そういう感じではないですね。ゲームにこういう要素を取り入れたいんだけど、と小島監督のほうから相談があって、それに対して、じゃあ、こうしたら？　というように、私のほうから出せることは、どんどん出していく。それが実際にゲームの中にどれくらい取り入れられるか、どう使われるかは、小島監督やコナミのスタッフにお任せします」

●『METAL GEAR SOLID』には、どんなところに毛利さんのアドバイスが生かされているのでしょう？

「軍事的考証が主です。実戦ではどう動くか？　また特殊部隊などのリアルタイムの状況とか。あとは敵兵の動きですね。『METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY』は、その傾向が高いといえます」

●敵兵が、室内に突入してくるときの連携行動などの、プログラムの部分ですね。

「そうですね」

●この敵兵のプログラムは、今回のゲームキューブ版『METAL GEAR SOLID　THE TWIN SNAKES』に取り入れられていますね。どんどん進化していく『METAL GEAR SOLID』シリーズが、今後どうなっていくのか、非常に楽しみです。毛利さんは、今後も『METAL GEAR SOLID』シリーズに関わられていくのですか？

「はい。『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』のモーション撮りが、もうすぐ始まるんですよ」

●今度は、どんなアドバイスを？

「これまでとはまた、色々違うんですよ」

●それは、舞台がジャングルだからですか？

「それもあるし……色々あって（笑）。お楽しみに」

●ところで、一個人として『METAL GEAR SOLID』シリーズの面白さはどこにあると思いますか？

「そうですね……。現実とエンターテイメント、それぞれのリアリティが、ちょうどよく融合している、というところですね」

毛利元貞

1964年広島県生まれ。陸上自衛隊を経て、フランス外人部隊に志願入隊。以後、東南アジアなどで実戦経験を経て、対テロ、ボディガード訓練を行う。95年にいままでのノウハウを集約した、暴力の予測・脅威査定・対処を業務とする（有）モリ・インターナショナルを設立。以後、ストーキングや家庭内暴力などの対個人的暴力から恐喝や爆弾テロといった対企業暴力への対応などを請け負う。

2002年にPDSアカデミーを創設し、PDS自己防衛訓練システムを広める。作家としても活動し主著に『警察対テロ部隊テクニック　人質交渉から強行突入まで』（並木書房）『犯罪交渉人』（角川書店）など多数。

PDSアカデミー

URL：http://www.pdsacademy.com/

「これは終わりではなく、始まりなんだ」
小島監督とのコラボレーションが生み出した
新たな次元の映像の可能性

プレイステーション版『METAL GEAR SOLID』からゲームキューブ版『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』へのリ・イマジネーション（再創造）において、大きな役割を果たしているのが、映画監督・北村龍平氏が演出を手がけたリアルタイムデモムービーだ。『VERSUS ーヴァーサスー』や『あずみ』といった実写映画で見せた凄まじいアクションシーンの演出力は、CG映像である『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』でも、衰えることなく、むしろ増強されているように思える。どうして小島監督とのコラボレーションは、ここまで成功したのだろうか？　そして、この映像から漲る北村監督のエネルギーの源泉は、どこにあるのだろうか？

INTERVIEW
北村龍平『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』リアルタイムデモディレクター
METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES Real time demo director: Ryuhei Kitamura

小島作品の思い出

●北村監督は、もともとゲームがお好きだったようですね。

「僕は、小学校2年の頃からパソコンに触ってたんですよ。NECのPC-8001とかシャープのMZ-80Bとかね」

●1980年代初頭ですね。

「パソコン専門誌の『I/O』とか読んでましたから。当時の大ヒーローが中村光一さん」

●今でもチュンソフトの中村光一さんといえば『不思議のダンジョン』シリーズが有名ですけど、当時はまだ高校3年だったんですよね。その若さで、エニックス主催の「第一回ゲーム・ホビープログラムコンテスト」で優秀賞を獲得した。確かにヒーローでした。

「そうそう」

●小島監督作品では遊びましたか？

「88（NEC PC-8800シリーズの通称）で出たゲームは、ほとんど全部やってたんですけど、なかでも小島さんの『スナッチャー』は、よく覚えてますね。あれは印象深かったですね」

●1988年のゲームですね。どのようなところが印象的でしたか？

「どういうジャンルにも属さないゲームとして、とてもインパクトがありましたね。途中で、シューティングになってみたり、すごく映画っぽい内容だったり。今でこそ、映画っぽいゲームはたくさんありますけど、あの頃は誰もそんな発想してませんでしたから。こんなことをやる人がいるんだ、って、感心した」

●確かに、当時から小島さんって他のゲーム制作者と違うことをしてましたよね。

「誰もが楽しめるエンタテインメントと一部のマニアしか楽しめないカルトな部分とを、一緒にやってしまえるというところが凄い。これ、バランスが崩れてしまうとダメなんです。小島監督は、ニュートラルなんですけど、ちょっとカルト寄りなんですよ。その絶妙なバランスの人がゲーム制作者にいるんだなっていうのには、ビックリしましたね」

●88の後も、ゲームで遊び続けていた？

「ええ。プレイステーションの頃になると、映画っぽいゲームっていうのも増えてきていましたよね。でも、最後までやるものはほとんどなかったんですね。ダラダラ長いし、我慢して最後までやったところで、大したエンディングでもなかったりして。そんななかで『METAL GEAR SOLID』というのは、珍しく最後までプレイしたんです。最後まで、だれることなく、どうなってしまうんだろうって興味が持続して、エンディングは、どんでん返しのどんでん返し。あれは凄かった。誰が作ったんだ、こんなゲーム！　と思ったら、昔夢中になった『スナッチャー』と同じ人だった」

ムービーパートの演出について

●北村監督が初めて小島監督と出合ったのは、いつのことですか？

「僕の映画の『VERSUS ーヴァーサスー』の試写会に来たときですから、3年くらい前ですね」

●『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』のムービーの演出を手がけていたのは、いつ頃だったのですか？

「一昨年ですね。僕が『あずみ』の準備をしていた頃に話をいただきました。『あずみ』は2年がかりで、かなり大変な仕事だったんですけど、その最中にオファーがあって。でも小島さんで、『METAL GEAR SOLID』ですよ。それを断る奴はいないですよ。大変な状況だったんだけど、ぜひやらせてください、と」

●ゲームの現場と映画の現場は、かなり違うと思うんですが、実際にやってみてどうでしたか？

「確かに違うんですけど、でも、まったくといっていいほど違和感はなかったですね。役者さんがいて、こういうふうに動いてっていう説明をしていくということなので。もちろん、僕の演出が、最終的にCGで、すべて表現されないにしても、やっぱり人間的な部分を焼き付けることが重要だと思うので、やることは同じ」

●スタッフ間のやりとりで、戸惑いなどはありませんでしたか？

「コナミのスタッフは、素晴らしいサポートをしてくれました。僕はいつも通りにやればいい、という態勢をとってくれていて。小島さんは『無茶苦茶言ってください。こいつらホンマ、ゲームの業界でヌルいことしとって、甘えとるんですわー。ぶん殴ったったらええですからー』って言ってましたけど（笑）」

●映画関係のクリエイターがゲームに関わって、いい結果が出ないことは、ままあるんですけど、今回はすごくいい仕上がりになってますよね。

「やっぱりね、ちゃんとコミュニケーションとってやっていくという、もの創りの基本的なことを、きちんとやった結果でしょう。スタッフのひとりひとりが、こうしたほうがいいんじゃないかと考えて、監督はそれをすくい上げていくということ。そういう意味では、観客よりもなによりも優先されることは、作品に参加した人たちがやった甲斐があったと思えることでしょう。またこの人とやりたいな、と思えるかどう

昔からの小島監督のファンとして作品から受け取ってきたことが自分の血となり肉となっている

か。だから、最初はスタッフも、僕が無茶苦茶なことを言うと思っていたかもしれないけれど、やっているうちにどんどんいい感じのチームになっていきました」
●北村監督は、現場でどんどんアドリブを入れていくそうですね。
「30%くらいは現場でやっちゃいますね。現場を活かさないと、作品に広がりがでないんですよ。もちろん準備も周到にしますけど、とにかく最後の最後まで、可能性を見つめるんです。だから、しょっちゅう本番直前に変更する。そこについてきて対応してくれる仲間がいないと、なかなかそれはできないんですけど。だから、最初から口酸っぱくして言いますよ。現場での変更を受け止められる体勢になってきてくれ、と」
●通常のゲーム制作って、基本的に事前に決められたことを予定どおりやることがほとんどなんです。だから、あまり制作現場に、ライヴ感というのがなかったりするんですが。
「今回は、ライヴ感があったと思いますよ。みんな戸惑いまくってましたけどね。僕と小島さんが笑って喜んでるまわりで、みんなが引いてるみたいな（笑）。最初はそんな感じでしたけど、すぐにみんながそれを笑ってくれるようになってきて、楽しくやれました」

小島監督との共通点

●それと、驚いたのは、プレイステーション版で小島監督が制作したムービーの演出意図を、まったく変更することなく、それをより深める方向で、新しい要素を付け加えていってるということです。
「そう言っていただけると嬉しいです。でもそれは、昔から小島監督のファンとして、小島監督作品から受けとってきたことが、自分の血となり肉となっているからこそでしょうね」
●じゃあ、ごく自然にやった結果が、今回のムービーに現れているんですね。
「小島さんとは、美学とするところが非常に似ているんですよ。3年前に『VERSUS ーヴァーサスー』を観て、それを見抜いた小島さんは凄いと思います。僕も、誰より小島さんのことをわかっている自信があります。だけども一方で、違うところがあるのもよくわかっています。僕が小島監督のクローンになっても意味がないわけですから……」
●似ているけれど違う部分って、具体的には、どういうところなんでしょう？
「僕の方がアクション寄りかなあ？　あとやっぱり、作品に、大きな視点があるかどうか、というところじゃないですか。小島監督は、ものすごく深いところに入っていきますよね。作品に、平和とはなんぞやっていう、大きな視点がある」
●北村監督の場合は？
「僕は、そこまでは踏み込まないですね。『あずみ』もそうですけど、登場人物が戦う理由っていうのを『なんか気にくわねぇな、この野郎』とか、仲間のためにっていうところで語る。世界規模よりも個人的な人との愛情や友情にポイントを置きますね。そういう意味では、世界で何が起こっていようと、関係ないんですよ。逆に、小島さんが『あずみ』を監督したら、仲間同士の物語を超えて、もっと大きな世界について語ったと思うんです」
●そういう北村監督らしいところは、『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』では、忍者によく表れていたと思います。もともと魅力的なキャラクターですけど、もっと良くなってた。
「全体の物語は変えられないけれど、演出には目一杯、力を入れましたからね。大きな視点でではなく、ソリッド・スネークとFOX HOUNDのひとりひとりの関係を鮮明にする方向ですね。例えば忍者が死ぬシーンなどは、ソリッド・スネークとの、憎しみとも友情ともつかない奇妙な関係を、より強く描こうとしました」

長淵剛への思い

●話は変わりますけど、北村監督の著書『北村龍平　MAN ON FIRE』（キネマ旬報社）を読んで、すごく突き刺さってきたのは、北村監督が長渕剛の大ファンだっていうことなんです。
「長渕剛さんは、彼の音楽を好きとか、嫌いとかいうレベルとは関係ない場所にいる人だと思うんです。確かに長渕剛さんの音楽を好まない人だっているでしょう。だけど、絶対に否定できないのは、あのエネルギーですよ。……でね、ついにこの間、お会いしたんですよ」
●おお、ついに！
「しかも、沖縄まで行きましたよ」
●沖縄ですか！
「僕が色々なところで、長渕剛さんのファンだっていう発言をしていたから、それを知って、コンサートに招待してくれたんです。でも日程的に沖縄しか行ける日がなかったんです。そしたら、ホテルの部屋も取ってくれるし、会場に行ったら、バンドの隣の楽屋に僕の部屋まで用意してくれてるんです。もう凄い気遣いですよ。コンサートも一回観たらわかるんですけど、オープニングから普通のコンサートのアンコールくらいのテンションで始まって、それが3

時間続くんです。武道館とか東京ドームならわかりますよ。でも沖縄の5000人しか入らない小さなホールでも、同じテンションなわけです。10年前に観たとき以来、ずっとそうですよ。いつも、死ぬんじゃないかって思うくらいのテンションで」
●それを全国でやっているわけですから、すごいエネルギーですね。
「ええ。それで、コンサートが終わって、フラフラになって用意してくれた部屋に戻ってきたら、しばらくしてノックの音がしたんです。そして長渕さんが入ってきて……もうどちらともなく、初対面なのに抱き合って」
●初対面なのに！
「もう凄まじいですよ。で、これに対して、どんなお礼をすればいいんだろうと考えてたら、先を越されて、そのときの二人の写真を額に入れて、サイン入りでくれるわけですよ。しかもその額の裏を見たら、マジックで『いつかふたりで凄いことを殺（や）ろう』って書いてある」
●それは感動しますね！
「僕がこれまで会ったなかで、最も素敵な人のひとりですよ。本人にお会いして、結局、人間が創り出す作品って、そういう人間性が出てくるものなんだなってことがわかりましたね」

小島さんとは、また仕事をしたい

●小島秀夫という人物はどうですか？
「この前、ちょっと小島さんの部屋に寄ったら、ジョン・カーペンターが監督した『要塞警察』のサントラがあるんです。僕よりも先に『要塞警察』のサントラが発売されたのを知っていて、買ってるっていうのは、凄いですよ。僕よりも忙しいのに、いつの間に買ってきたんやーっていうね（笑）」
●たしかに、小島秀夫は、長渕剛に拮抗するエネルギーに満ちた男ですよね。
「ジェームズ・ハーバートというイギリスのホラー作家が書いた『霧』っていう小説があるんです。僕はそれを原書で読んだんですけど、ずっと日本語訳を探していて。そのことを、ちょっと話したことがあったんですね。そうしたら小島さん、そのことを覚えていて、日本中の古本屋を探し回って、その本を見つけだして、誕生日にプレゼントしてくれたんです。それは30年くらい前の本なんです。人に対して、そこまでしてくれるって、普通ありえないですよ」
●きっと"魂"があるんですよね。
「僕はそういうものを信じているんです。自分を見失わずに歩いていれば、出会うべくしてそういう人たちと出会っていくと思うんですよ」
●小島監督とは、今後、何かいっしょにやるプランはあるんですか？
「僕の中で一方的に思っていることですが、5年か10年後くらいには、きっといっしょに何か仕事をしていると思うんですよ。世界を股にかけてね。まぁ、小島さんは、もうゲーム業界にはたくさん貢献してるから、他のことを、ね（笑）。それは冗談としても、今回の仕事が終わったときからずっと言ってくれてるのは、これは終わりじゃなくて始まりなんだっていうことなんです。また、一緒に色々やっていこうって」

北村龍平
1969生まれ、大阪府出身。17歳のとき高校を中退、オーストラリアに渡り、スクール・オブ・ビジュアルアーツ映画科へ入学。卒業制作の短編『EXIT —イグジット—』は年間最優秀監督賞を受賞する。帰国後、映像集団ナパームフィルムズを結成。『ダウン・トゥ・ヘル』が第一回インディーズムービー・フェスティバルでグランプリを獲得。渡部篤郎主演・プロデュースによる中編『ヒート・アフター・ダーク』で劇場映画デビューを果たし、つづく長編第一作『VERSUS —ヴァーサス—』が高い注目を浴びる。その後、高橋ツトム原作の『A-LIVE』、オムニバス「Jam Films —ジャムフィルムズ—」参加作品『the messenger —弔いは夜の果てで—』、堤幸彦監督との競作『荒神』、小山ゆう原作で全国公開となった大作『あずみ』、TVドラマ『スカイハイ』の映画化と、つぎつぎと話題作を手がける。現在、ハリウッド進出作を準備中である。

**自分を見失わずい歩いていれば
出会うべき人たちに出会っていく**

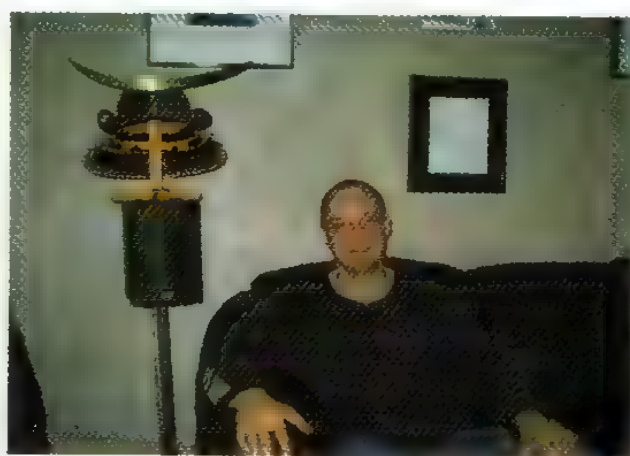
『五輪書』を基にしたゲーム開発哲学を持つ ゲーム産業の輝ける騎士たち、シリコンナイツ 『METAL GEAR SOLID』は、 騎士道と武士道のコラボにより再創造された！

日本から飛行機で12時間。世界で二番目の大きな国土を持つカナダ。世界三大瀑布ナイアガラの滝のすぐそばにシリコンナイツの本拠地がある。任天堂のセカンドパーティ（内部制作会社）として、世界でも指折りの技術力を持つ、ゲーム開発会社である。彼らは自分たちを中世の円卓の騎士にたとえ、師弟関係を重んじたゲーム開発を行ってきた。はたして『METAL GEAR SOLID』のリ・イマジネーション（再創造）において、彼らはどのように活躍したのだろうか。社長にして開発プロデューサーである、デニス・ダイアック氏に特別なインタビューを行った。

INTERVIEW
デニス・ダイアック シリコンナイツ CEO
Silicon Knights CEO Denis Dyack

●過去に『METAL GEAR SOLID』を遊んだことはありましたか？
「はい。私は『METAL GEAR SOLID』の大ファンでした。大好きなシーンがたくさんあって、発売されたときは何度も繰り返し遊んでいました。その経験は、今回のプロジェクトに役立ったと思います。
●『METAL GEAR』シリーズは、日本人が作っているにもかかわらず、アメリカという国のありかたについてが、大きなテーマとしてあります。これは欧米の人々から、どのように見えているのでしょうか。奇妙なこととは思わないでしょうか？
「私は『METAL GEAR SOLID』を最もスケールの大きなゲームであると思っています。ハリウッド映画のようなゲームなんですね。考えてみれば奇妙なことかもしれませんが、小島さんのグループのゲームは欧米の人々に自然に受け入れられています」
●カナダと日本は、とても遠いですね。コナミスタッフや小島監督と、どのようにコミュニケーションをとっていましたか？
「私たちはとても密にコナミと連絡を取り合っていました。コナミのスタッフの何人かは、カナダに数ヶ月滞在し、ひとりのスタッフは一年以上もいました」
●テレビ会議も行なっていたそうですね。
「一週間に3～4回のテレビ会議を行いました。大きな問題もなく、完璧にコラボレーションできたと思っています」
●北村龍平監督のムービーについては、どんな印象をお持ちですか？
「私たちは北村さんに会う前から、彼の映画が大好きでした。『VERSUS』と『ALIVE』は最高！　ぜひカナダで公開して欲しいと思っています。『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』で彼と仕事をして、彼の言動には胸を打たれました。彼は知的で、才能があり、すばらしい仕事をしたと思います。そして、私たちの想像を超える映像を作り出しました。彼はすばらしい映画監督だし、アメリカでもすごい映画を撮るだろうと思います」
●今回はゲームキューブということもあり、プレイステーション版より、敵兵の行動プログラムなどをパワーアップしたと思います。どのようなプログラムを追加したのでしょうか。その追加は具体的にどんな風にゲームに現れてきますか？
「そうですね、私たちは過去の『METAL GEAR SOLID』シリーズでは実現しなかった、屋外のクリアリングという思考ルーチンを入れています」
●これまでは、敵兵が連携的な動きをするのは、室内に限られていたわけですね。
「ええ。このことでゲームの感覚はかなり異なるものになったでしょう。兵士たちの行動パターンも増やしています」
●キャラクターのモデルを作るに当たって、顔などを新たに描きおこす必要があったと思います。どんなアイデアを元に顔のデザインを決定していったのでしょうか？
「プレイステーション版ではあまりポリゴンが使われていなかったので、新たに書き起こす必要がありました。キャラクターデザイン担当の新川さんや、コナミのキャラクターモデル担当のスタッフと綿密な打ち合わせをしました」
●ブッシュ大統領にそっくりなキャラクターがいますね。
「ブッシュ大統領にそっくりですって？　どのキャラクターでしょうか」
●アームズ・テック社の社長なんですが。
「いやあ、それは、偶然だと思いますよ」
●本作の制作において、任天堂や、宮本茂氏からはどんなアドバイスを受けましたか。
「宮本さんは今回、よくアドバイスをくれました。私たちはセカンドパーティとして任天堂と密接な関係を保っています。今回のプロジェクトも任天堂の助けなしには実現しなかったでしょう。宮本さんはいつもゲームプレイや、グラフィックス面、技術面で細かなアドバイスをくれます。ベストなゲームになるように具体的な意見を出してくれるのです」
●ゲームのデザインや、追加要素において、シリコンナイツ側から提案したアイデアはありますか？　そして採用されたアイデアはどんなものでしょうか？
「シリコンナイツからたくさんのアイデアを出しました。ゲームをじっくりプレイすると、任天堂のイースターエッグを見つけることができるはずですよ」
●『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』には、日本刀のような刀を持った忍者（グレイ・フォックス）がでてきますが、日本の文化に、どのような興味をお持ちですか？　日本刀や鎧などに興味があるらしいとうかがったのですが。
「日本文化は大好きです。最近は日本語を徐々に勉強しています。それに、私たちは、宮本武蔵の『五輪書』をもとにしたゲーム開発哲学を持っているんです。私は日本の歴史、日本刀や鎧が好きで、何本かの日本刀と兜をオフィスに飾っています！　任天堂やコナミといった、日本のゲーム開発者といっしょに仕事をする機会を持てて、素晴らしいことだと思っていますし、『METAL GEAR SOLID TWIN SNAKES』のコラボレーションが西洋と東洋のゲームデザイン哲学の融合の始まりになればいいと考えています。

今回のコラボレーションが西洋と東洋の
ゲームデザイン哲学の融合の始まりになればいい

●シリコンナイツという社名には、どんな意味がこめられているのですか。
「いい質問ですね。私たちが最初にゲームを作り始めた頃、周囲には良いゲームが少なかったんです。それで、私たちはとにかく人々を喜ばせるためのゲーム作りをしようと覚悟を決めました。クオリティ重視の会社にしようと思ったんです。ゲーム産業の輝ける騎士になりたいと考えました。そこで自分たちの社名を『シリコンの騎士たち』と名づけ、ゲーマーのために尽くそうと考えたのです」
●シリコンナイツのオフィスがある街はどんなところなのでしょうか。
「私たちの会社は、カナダのオンタリオ、キャサリンストリートにあります。人口19万人ほどの街で、トロントから一時間ほど南に行ったところです。冬はとても寒く、夏はとても暑い。ワインの名産地としても知られています。ぜひ、いらっしゃったときには冷たいワインをどうぞ！」
●ナイアガラの滝がそばにあるということですね。
「ええ。ナイアガラの滝からは、車で15分ほどです。とてもきれいな場所です」
●シリコンナイツのゲーム作りにおいて、モットーとしていることがあれば教えてください。
「私たちの制作するゲームにおいて重要なことは次の5つの要素です。物語、ゲームプレイ、美術、技術、音楽。この5つの組み合わせ方によって没入度の高いゲーム経験が実現できるはずだと考えています。この考え方は宮本武蔵の『五輪書』から発想した方法です。日本の会社といっしょにゲームを作ることで、きっとその真髄を見つけることができるだろうと信じています」
●また、コナミや任天堂とコラボレーションしてみたいと思いますか？
「はい、もちろん。小島さんや彼のグループと『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』を通じて仕事ができたのはとてもいい経験でした。彼らはこの業界でナンバーワンのクリエイターですから。また、プロジェクトが立ち上がることになれば、きっとさらなる刺激になるでしょう。私たちはすでに別のプロジェクトをやりたいと話をしているところです。次のコラボレーションは完全オリジナルの作品になると思います」
●それは楽しみですね。では、日本の『METAL GEAR SOLID』シリーズのファンへメッセージを！
「みなさん、こんにちは！　『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』を楽しんでください。みなさんが楽しめるよう、私たちは全力をつくしたつもりです。私たちが、あなたの『輝ける騎士』になれることを、心から祈っています」

デニス・ダイアック
1966年7月24日、カナダ・オンタリオ州St.Catharines生まれ。1992年の『Cyber Empires』発売の際にシリコンナイツを設立。CEO（最高経営責任者）となる。映画と文学を愛し、新しいアイデアを生む際には、よく古典を参考にする。

シリコンナイツ
1992年、デニス・ダイアック氏を中心とする4人で設立。デビュー作はアミガ用ゲームの『Cyber Empires』。プレイステーションで『Blood Omen: Legacy of Kain（ケイン・ザ・バンパイア）』をヒットさせ、実力派ディベロッパーとして注目を浴びる。2002年任天堂のプロデュースのもと『Eternal Darkness -Sanity's Requiem-（エターナルダークネス　招かれた13人）』を発表。『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』では、コナミと供に『METAL GEAR SOLID』のリ・イマジネーションを手がける。現在新作を企画中。

ナパームフィルムズ、シリコンナイツとのコラボレーションは大きな挑戦だった 今回の作品は『METAL GEAR SOLID』シリーズ中最も異色の作品でしょう

小島秀夫監督の率いるコナミコンピュータエンタテインメントジャパン『METAL GEAR SOLID』制作チームは、映画の撮影チームになぞらえて「小島組」と呼ばれている。『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』では、北村龍平監督、シリコン・ナイツ社とのコラボレーションに視線が集まりがちだが、当然ながら小島組も、この作品の制作において重要な役割を担っている。今回は特に『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』の制作で重要な役割を担った４人にインタビューを行なうことができた。多くの人々によるコラボレーションと言えど、やはり、小島組なくしては『METAL GEAR SOLID』は成り立たないのだ、ということが、伝わってくるのではないだろうか。

INTERVIEW
コナミコンピュータエンタテインメントジャパン　小島組
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMNET JAPAN KOJIMA-GUMI

松花賢和［プロデューサー］

●松花さんが今回担当された仕事は具体的体的にどんなことになりますか？
「ライン・プロデュースです。カナダのシリコンナイツ社、任天堂との調整、ゲーム全般の仕様決定、難易度調整、北村監督やモーションキャプチャー等の渉外担当といったところです」
●カナダのディベロッパーと連動しての開発で、最も大変だった部分はどんなところだったでしょうか。
「文化、時差、距離、言語など多くの障壁が共同作業の前に立ちはだかりました。これらを越えて相互理解することが大変でした。メール、チャット、VPNやテレビ会議システムなどといった環境の進歩により、こうした海外の優れたクリエイター達との共同開発が可能であることの実績とそのノウハウを残せたことが、この作品における最大の収穫でした」
●シリコンナイツ社の最も優れている部分は、どんなところだと評価していますか？
「開発スタッフのほとんどが職人気質で、ゲーム開発に対する取り組みに、強い熱意を感じます」
●プレイステーション版とゲームキューブ版の最大の違いはどこにあるでしょうか。
「北村監督、シリコンナイツ社など外部の血が流れている、シリーズ中最も異色の作品である部分でしょう。小島組だけでは成しえない作品になったと思います」
●今回のプロデュースにおいて、最もこだわった部分を教えてください。
「移殖に際して数年ぶりにプレイステーション版をプレイすると、これがぜんぜん色褪せてなくて楽しいんですよ。もちろんゲームキューブ版を作るにあたって、描画やシステムの向上などクオリティを上げる部分は重要でしたが、個人的にはこの、色褪せていないゲーム性をそのまま活かしてリ・イマジネーションする。この部分にこだわったつもりです」
●松花さんから見て、小島監督とはどんな人物でしょうか。
「本当に凄い人です。かないません」
●プレイステーション版から約6年。6年前の自分と比較して一番成長した部分は、どんなところになりますか？　6年前を振り返りつつ、お答えいただけますか？
「6年前はガムシャラで、あまりよく覚えていません。今回も振り返るとガムシャラでやってきて、細部はよく覚えていないんです。ということは、おそらく大した成長は無いのかもしれませんね」
●ユーザーへメッセージをひとこと
「シリーズに一貫したゲーム性を持ちながらも、今までとは一味違う『METAL GEAR SOLID』を味わってください」

豊田聡［モーションディレクター］

●豊田さんが今回担当された仕事は具体的にどんなことになりますか？
「今回はシリコンナイツとの共同制作ですが、モーションデータは全てコナミで作成しました。ゲーム部分のモーションデータは、今回連名でモーションディレクターを務める吉永がディレクションを行い、デモのモーションとテクニカル系の特殊なモーションデータは僕がディレクションしました。モーションキャプチャーの現場ではADというか助監というか、一言で言い表し難い仕事をやってました。現場の進行や、北村監督にゲーム上のステージ構造や制約を伝えたりしていました。実写映画とゲームの橋渡し役ですね。収録後は現場で決まった演出に沿うように表情入れをしたり、動物やメカのモーションを発注し、ディレクションしました。もちろん実際にツールを使って手作業のモーションデータの作成や、モーションキャプチャーデータの加工もやってます」
●北村監督からは、主にどんな指示がありましたか？
「指示というか、追加演出の嵐です（笑）。北村監督は、周囲の意見やアイディアにも耳を傾ける方で、ディスカッションしながら演技を詰めていく非常に楽しい現場でした。ナパームフィルムズで作成された絵コンテの段階で入っていた演出も有りますが、ウルフにスネークが捕まるときの立ち回りや、オセロット戦後の忍者乱入シーンのスリリングなアクション、レイブン戦の前にカラスがスネークとレイブンの間に入って審判をしているカット、拷問前のデモでオセロットがシングルアクションアーミーを落とす小ネタ等は現場で追加されたものですね」
●アクロバティックで、モーションキャプチャーでは収録できなさそうなアクションが多いですが、どのように収録したのですか？
「せっかく北村監督が演出されることもあり、今回はモーションキャプチャー可能なところはできるだけモーションキャプチャー収録することを念頭に置いていました。忍者だけでなく、スネークやリキッドも今回は非常にトリッキーな動きをしていますが、全てモーションキャプチャーです。スタントチームAACによる体を張ったアクションです、殺陣師の阿部氏も1日でこんなに

色褪せていないPS版のゲーム性をそのままに
リ・イマジネーションすることにこだわった（松花）

沢山ワイヤーアクションをこなした経験は無いと仰ってました（笑）。人物キャラでモーションキャプチャーでなく手作業でモーションをつくったのはオープニングで小型潜水艇から飛び出したスネークが泳ぐ数カットだけと記憶しています」

●顔の演技や、目の演技はどのようにつけていったのでしょうか？

「視線はデモ班がツール上でアニメーションさせています。表情はデモが大体出来上がったところで、デモ班からシーンファイルを引き継ぎ作業しました。各キャラに表情の基本パターンをつくり、それを組み合わせて配置していきます。あと、指モーションもこの時に入れていきました。今回はシリコンナイツとの共同作業ということもあり、少し表情は押さえ気味になっています。実は表情作業をしている期間が非常に忙しく、北村監督と直接会う機会がありませんでした。チェックはデモ班を通じて随時北村監督に見てもらっていますが、最終的に気に入ってもらえたかどうか心配です。どうなんでしょう？（笑）」

●とてもハードな現場だったようですね。

「収録が深夜に及ぶと、アクターとスタッフには近くのホテルに泊まってもらい、そのまま翌日収録を行うこともありました。収録終盤の現場は各スタッフ間に不思議な一体感がありました、北村監督の現場はいつもこんな雰囲気らしいです」

●今回の仕事で、最も気を使ったのは、どんなことですか？

「元々、小島組が外部のスタッフの方と作業するのはサウンドとモーションキャプチャーくらいだったんです。それがいきなりナパームフィルムズとシリコンナイツですので、小島組にとってはチャレンジだらけでした。外部のスタッフとは頻繁に会う事ができませんので、最低限のミーティング回数で済むよう事前の準備には気を使いました。ただ今回のモーションキャプチャー現場ではどんどん演出が追加されていきますので、即応力も求められます。もともと僕は、じっくり準備して作業するタイプですので、急に現場で追加される演出に対応していくのは自分にとってチャレンジでした。今回の経験でゲーム制作に対する考え方が少し変わりました、これは『METAL GEAR SOLID 3』の開発にも活かせそうです」

●シリーズを通してみた上で、ゲームキューブ版の『METAL GEAR SOLID』の制作には、どのような意義がありましたか？

「僕にとっては、人生ではじめてのゲーム制作がプレイステーション版『METAL GEAR SOLID』でした。モーションディレクターをやりながら総数の約半分のモーションを作り、デモシーンの絵コンテも描きました。冷静に仕事を振り返る暇も無く必死で作ってました（笑）。『METAL GEAR SOLID 2』では技術の進歩と共に、表情や指の動きといった新要素も増え、無線機画面なども合わせるとモーション班の仕事量は爆発的に増えました。今思えば『METAL GEAR SOLID 2』は何とか乗り切ったという感が強かったです。シリーズ集大成である『METAL GEAR SOLID 3』の開発を前に、原点である『METAL GEAR SOLID』第一作目を、外部のスタッフと共に制作し直し、少し引いた立場で冷静に制作全体を見れたのは非常に有意義でした」

●豊田さんがゲーム制作において心がけていること、目標としていることは何でしょうか？

「モーションデータはモーション職人がコツコツ作り込めば作り込む程良いものができますが、モーションデータはあくまでもゲームの一部であり、肝心のゲームが面白くなければダメです。修正作業は必ず発生します。企画の変更に即応できて、なおかつクオリティの高いモーションデータを作り続けられるモチベーションを、個人だけでなくチームで維持することが重要になります。目下の目標はそんなモーションチーム作りです」

●『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』で、豊田さんのお気に入りのシーンを教えてください。

「グレイ・フォックスの最期のシーンですね。プレイステーション版のときから大好きなシーンですが、今回もやっぱりグレイ・フォックスはカッコイイです」

●豊田さんから見て、小島監督とはどんな人物でしょうか。

「プレイステーション版からの付き合いで、僕も小島組内では古参に入ってしまいますが、今でも監督には驚かされることが良くあります。ゲームキューブ版を、ただのリメイクに終わらせないアイデアも、小島監督によるものですし、本当にゲームを作るのが天職なんだと思います。いつも次に何を言い出すのか気になる人です。シリーズものはマンネリ化しがちだと思いますが、このチームにいると飽きることが無いです。今も『METAL GEAR SOLID 3』の現場が楽しくてしょうがないです。これは非常に幸せなことですね」

●ユーザーへメッセージをひとこと

「過剰な演出の数々に笑うも良し、呆れるも良し、とにかく楽しんでいただけると幸いです」

モーション収録の終盤には スタッフ間に不思議な一体感がありました（豊田）

戸島壮太郎［音響担当］

●戸島さんが今回担当された、主な仕事は具体的にどんなことになりますか？
「ポリゴンデモ映像の音付けを行う、MAというセクションを担当しました。効果音を作成し、それを音楽や音声とミックスして行く、デモ制作の最終工程にあたる仕事になります」
●北村監督のリアルタイムデモにサウンドをつける作業にあたり、どんな部分に気を払いましたか？
「『間』と『テンポ感』、『メリハリ』には特に常に気を遣いました。北村監督演出の映像に音を付けるのであれば、絶対に必要な要素だと考えていました」
●北村監督からは、どんな指示がありましたか？
「例えば『その音、大きくして』と言うところを、北村監督は『そこは、ガツーン、グワッと！！　もっと出して！！』と、ものすごくエネルギッシュに言う。欲しい音と作品への情熱を、全身で理解できるるような感じなんです。時間に追われている時でも、絶対に北村監督の頭で鳴っている音を鳴らしてやる！という熱い気持ちで仕事が出来ましたし、楽しかったです」
●今回の仕事は、音響担当者として、どのような意義がありましたか？
「これまでとは異なるダイナミックな演出への挑戦がありました。我々サウンドチームも、まだ多くの課題を抱えており、発展の途上にありますが、この経験が大きな財産になって行くと思っています。また、この作品では我々としては初めて、DOLBY PRO LOGIC II によるサラウンドミックスにも挑戦しています。再生環境を持っている方は、是非サラウンドで楽しんでみて下さい」
●音響担当者として、今回のお気に入りシーンを教えてください。
「『ハインドD VS ソリッド・スネーク』『メタルギア・レックス vs グレイフォックス』それから、北村監督もこだわり抜かれた、『ジープでの脱出』です」
●戸島さんから見て、小島監督とはどんな人物でしょうか。
「小島監督は、本当に24時間、物作りの材料を集めています。本当に物を作りたくて作っている人だと思います。ゲームを作品と呼ぶのであれば、良い映画や音楽のように、作り手の内側から溢れ出るように出来て行く物だと思うのですが、小島監督はまさにそういった作品を作り出せる人だと思っています。一緒にそういう作品製作に携われる事を、誇りに感じています」
●ユーザーへメッセージをひとこと。
「『METAL GEAR SOLID』の音はまだ進化します。ご期待下さい！」

日比野則彦［音楽］

●日比野さんが今回担当された、主な仕事は具体的にどんなことになりますか？
「ポリデモと無線シーンの音楽制作、E3や東京ゲームショウなどのプロモーション映像用の音楽制作です」
●ゲームキューブ版用の新しい楽曲は、どんなコンセプトで制作しましたか？
「ポリデモは全て新曲になっています。プレイステーション版のカラーを踏襲しながらも、新しいメロディモチーフで作りました。プレイステーション版のテーマメロディが、かっこいいソリッド・スネークの為にあるとしたら、ゲームキューブ版の新しいモチーフは、いかれたリキッド・スネーク用です」
●プレイステーション版との、音楽面での最大の違いは、どこにありますか？
「プレイステーション版が、その場その場の雰囲気再現型とすれば、ゲームキューブ版では、始めから終わりまでの統一感を目標にしました。デモを通して見るだけでも映画的に楽しめるのではないかと思います。とにかく曲、音質の統一感です」
●日比野さんのキャリアにおいて、今回の仕事は、どのようなチャレンジのあった作品といえるでしょうか？
「スタッフのヘルプを借りながらも、3ヶ月あまりで100曲以上の曲を揃え、サラウンドミックスにして仕上げるということが、スケジュール的に、かなりチャレンジでした。おかげでサラウンドミックスのノウハウはかなり蓄積できたと思います」
●『METAL GEAR SOLID』シリーズでの仕事で、得たことは何ですか？
「6年前、プレイステーション版のときにはゲーム業界にはおらず、音楽制作のことなどさっぱり分かっていませんでした。僕にとっては、『METAL GEAR SOLID 2』でハリー・グレッグソン・ウィリアムズとのコラボレーションを通して得たものが大きかったと思います。サラウンド用のトラックメイキングについて、音色の段階から吟味していかねばならないということを学びました」
●ユーザーへメッセージをひとこと。
「幼いころの劣等感は恐ろしいです。戦争もそんなところから始まってる気がします」

絶対に北村監督の頭の中の音を鳴らす！（戸島）
“いかれたリキッド”が作曲のモチーフ（日比野）

革新的ゲームクリエイターの履歴

小島秀夫
1963年東京都世田谷区生まれ。3年後、関西に移る。幼少時より映画、小説に親しみ、中学時代から友人たちと8ミリ映画を撮影。大学在学中にゲームに目覚め、1986年コナミにプランナーとして入社。『メタルギア』『スナッチャー』『ポリスノーツ』などを発表。広く人気を獲得する。1998年『METAL GEAR SOLID』を発表、総計600万本以上を売り上げる世界的な大ヒットとなる。2001年『METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY』発表。同年末、米「Newsweek」誌で「2002年アメリカと世界の次代を切り開く10人」に日本から唯一選ばれた。また、ゲーム業界屈指の映画好きとして知られ、コメンテイターや映画評などの仕事もこなす。(株) コナミコンピュータエンタテインメントジャパン取締役副社長。

BIOGRAPHY
小島秀夫
『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』監督

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES
Game design
Executive superviser:
Hideo Kojima

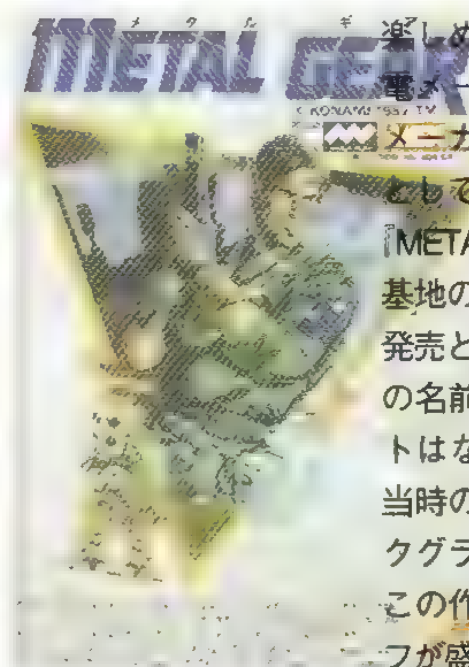
→2003年11月18日の健康診断で撮影された小島秀夫監督の頭部MRI写真。数々の革新的ゲームアイデアが、ここから生まれ出し続けている。

SANYO
PERSONAL COMPUTER PHC-23

小島秀夫代表作：MSX2でデビュー

Debut

METAL GEAR

■メタルギア
■MSX2／1987年7月13日発売
■ファミリーコンピュータ／1987年12月22日発売

1983年にアスキーとマイクロソフトによって提唱された8ビットパソコンの世界統一規格が「MSX」。家庭で手軽に楽しめるパソコンとして人気を博し、日本でも数多くの家電メーカーからハードが供給され、そこに参入するゲームメーカーも多かった。「MSX2」は「MSX」の上位互換機種として1985年に発表された規格である。
『METAL GEAR』は、敵の兵士に見つからないように潜入し、基地の深部へ向かうという「潜入型アクション」。
発売と同時に各パソコン雑誌が高く評価し、『METAL GEAR』の名前はたちまち全国区に響き渡った。その評価のポイントはなんといっても、ハードボイルドなストーリー展開。当時のMSX2のゲームでは、しっかりとストーリーやバックグラウンドが描かれたものがなかったからだ。
この作品からすでに、小島監督のゲームには、あるモチーフが盛り込まれている。ひとつは「信じていた仲間の裏切り」、もうひとつは「父親殺し」。MSX2という決して能力が高くないパソコン上で、これだけのモチーフを伝えようとするには、とてつもなく演出力が問われる。さらに、プレイヤーそのものを欺くどんでん返しが、このゲームには仕掛けられている。これに効果を発揮したのが無線という仕掛け。主人公のスネークは無線を使って、司令官や仲間たちと連絡し、情報を入手するのだが、小島秀夫はそこに大きなトラップを仕掛けていた。最後の敵の正体は……。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

■メタルギア２　ソリッド・スネーク
■MSX2／1990年7月20日発売

前作『メタルギア』を継承した「敵に見つからないように潜入する」アクションゲーム。足音を立てずに進む「ほふく前進」や、隣の画面にいる敵の位置を捕捉する「レーダー」、敵兵が足音に気がついたり、壁をノックする音に混乱したりする「敵兵の聴覚」など、のちに『METAL GEAR SOLID』で採用されるアイデアが、既に本作で実装されている。また、ボスキャラクターが戦う前に「名乗り」をあげ、戦いが終わったあとに「語る」という流れができたのも本作から。ＭＳＸ２の能力を最大限に使った作品であり、一度にオンメモリにするデータ量が多すぎるため、ＲＯＭカセットにもかかわらずロード時間があるのはご愛嬌。
本作でも小島秀夫のテーマである「信じていた仲間の裏切り」と「父親殺し」は堂々と描かれている。前作『メタルギア』でともに戦った仲間たちが、ことごとく敵になり、スネークの前に立ちはだかるという展開は衝撃的だ。現実で米ソの冷戦が融和し、時代が変わった直後だっただけに、ゲームのあり方すらも変化していたのである。
小島秀夫はもともと『メタルギア２』を作るつもりはなかったという。だが、『メタルギア』が海外で評判が高く、海外向けに別シリーズの制作が小島秀夫抜きでスタートしていたことで、本作の制作に取り組む覚悟ができたそうだ。コナミのＭＳＸ２最後の作品であり、ＭＳＸのゲームの中で最高傑作との呼び声も高い。

小島秀夫代表作：PCから家庭用次世代ゲーム機へ

Next steps

SNATCHER

■スナッチャー
■PC-8801mkIISR／1988年11月26日発売
■MSX2／1988年12月13日発売
■PCエンジン　CD-ROMROM／1992年10月23日発売

本作は、単語を入力（選択）し、物語を読み進めていく「アドベンチャーゲーム」の形式を取っている。PC8801mk-IISRの細やかなグラフィック描画機能で描かれた近未来のネオコウベシティは、猥雑で虚栄に満ち溢れた世界だ（コナミが大企業として描かれているのは予言だったのか？）。情報過剰な映像とセリフを味わいながら、矛盾点を見つけていく。ときにアクションゲーム的な銃撃シーンが挿入されたり、好奇心次第ではすべての女性キャラクターを口説けたりという細かい気の配り方が、いかにも小島秀夫テイスト。登場する女性キャラクターのBWHのサイズを言えなければ建物に入れないといった脱力系の謎かけも盛り込まれている。

小島秀夫監督は自分の意思がゲームの細部まで行き渡るように、少人数で作れるアドベンチャーゲームという形式を選んだという。PC-8801版とMSX2版は、ACT1とACT2で構成されており、すべての謎は語られていない。だが、後にPCエンジン版で完結編のACT3が追加される。ACT3はプレイヤーが入力する必要のない、物語だけで構成された章だった。まさしく、小島秀夫が物語を語りつくした作品だ。冷戦後のロシアが暴走した近未来を舞台に小島ゲームのテーマである「父親殺し」と「仲間の裏切り」が炸裂する。なおプレイステーション版、セガサターン版も発売されているが小島秀夫は関わっていない。

POLICENAUTS

■ポリスノーツ
■PC-9821／1994年7月21日発売
■3DO／1995年9月29日発売
■プレイステーション／1996年1月19日発売
■セガサターン／1996年9月13日発売

宇宙開発が始まり、人類が重力の束縛から逃れようとしている、すぐそこの近未来。主人公のジョナサン・イングラムは宇宙で最初の警察官＝ポリスノーツだった。しかし彼は事故で宇宙を25年間コールドスリープ状態で漂流し、時代から取り残される。救出されたときには妻は別の男と再婚し、ほかのポリスノーツたちは企業の社長に成り上がっていた。すべてを失い、地球のオールドＬＡで探偵をしているところに、昔の妻がやってくる。そして、その妻は何者かに殺されるのだった。ジョナサンは自ら立ち上がり、ふたたび宇宙へと向かう。妻の死の謎を追うため、そして自分の過去を取り戻すために。

本作は『スナッチャー』に引き続き、ストーリードリブンの「アドベンチャーゲーム」の形式をとっている。だが、大きく違うのはインターフェイスだ。PC-9821向けに開発された本作は、マウス操作を基本としている。画面上の気になるところをクリックすると、その解説とドラマが文章で綴られるわけだ。ちなみに女性キャラの胸をクリックすると「ぽよん、ぽよん」と揺れる。本作の最大の特徴は、そのテキスト量が膨大なところである。大量の用語、造語、その解説などにより、近未来の世界を語りつくそうとしているのだ。プレイヤーが味わう、目がくらむような情報の嵐は、25年の時間から取り残された主人公ジョナサン・イングラムのとまどいと同質のものだ。

SONY
Play Station

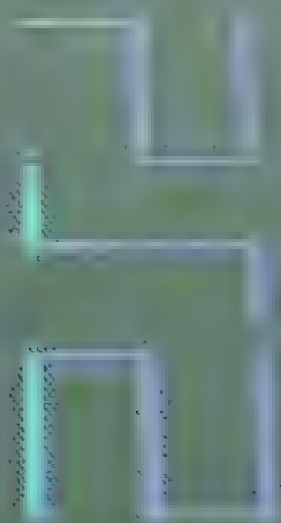
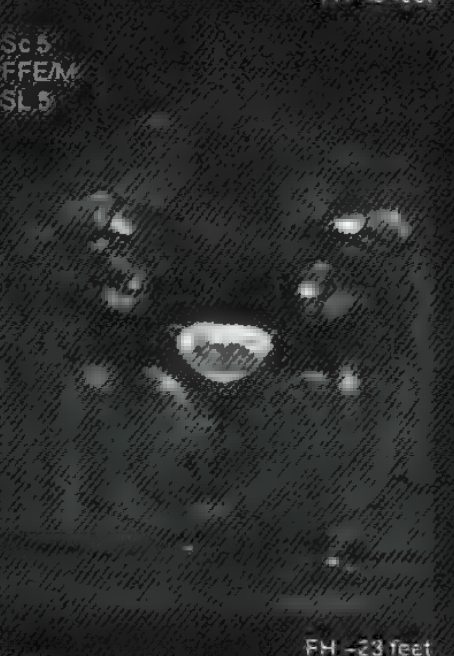
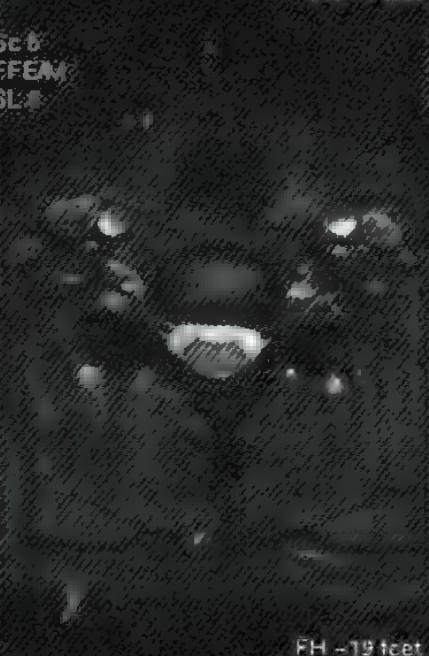
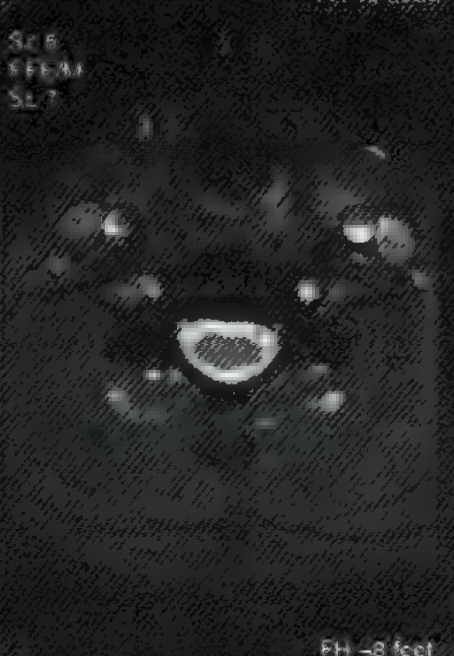
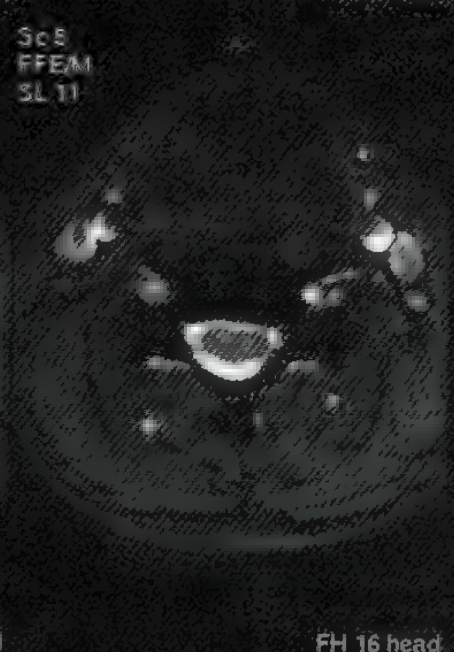
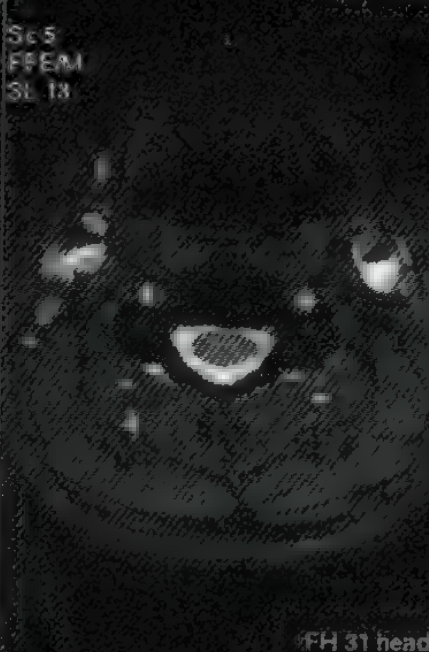
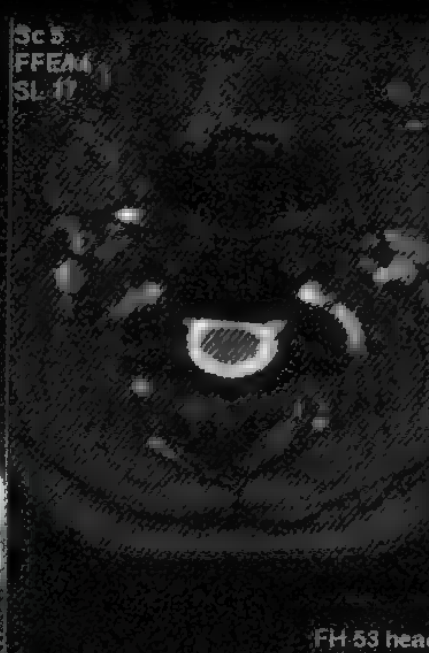
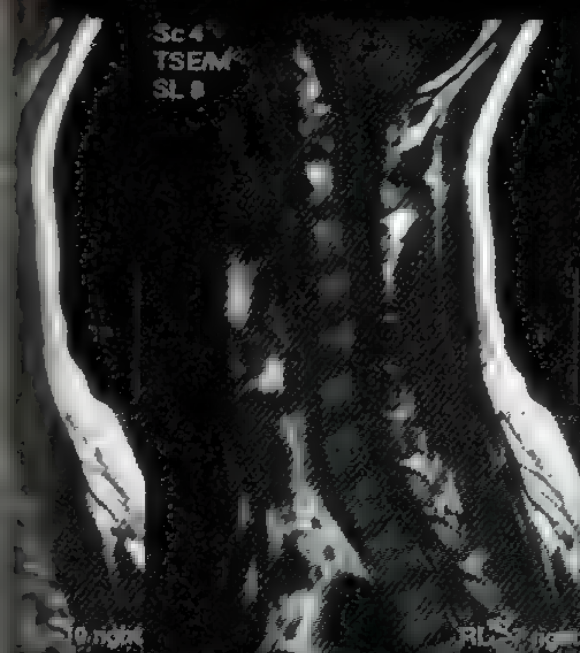
小島秀夫代表作：次元と世紀を飛躍した２作
Transcendency

METAL GEAR SOLID
■メタルギア ソリッド
■プレイステーション／1998年9月3日発売

伝説の英雄の帰還。MSX2 版ではシンプルなドット絵だった画面が、プレイステーションの豊かな描画能力を用い、3DCG で表現されるようになった。主観視点も導入され、立体的な空間での「隠れる」ゲームを実現したのである。キャラクターの顔の造作は記号的に省略されていたが、細やかな演技で感情表現を行った。また、これまでの『METAL GEAR』がすべて吹き出しでセリフを表示していたのに対し、すべてのセリフが音声となる。
小島ゲームのテーマである「父親殺し」と「仲間の裏切り」は本作でもさらに強烈なかたちで描写されている。本作でスネークは何も知らずに作戦現場へ派遣される。そして基地の中でスネークが人質に出会うたびに、相手は謎の突然死をとげる。この現象は一体何なのか。スネークの体になにかが起きているのか。プレイヤーが操るキャラクター自身に最大の謎があるという、仕掛けに挑戦しているのである。『ポリスノーツ』が圧倒的なテキスト量で世界を作り上げたように、『METAL GEAR SOLID』で小島監督は映像によって世界を作りこんでいる。3D ゲームを動かすテクノロジーとシナリオのテクニック。それぞれが拮抗した、高度な融合こそが本作の成し遂げた成果と言えるだろう。
1999 年 6 月 24 日には英語音声、300 ステージもの VR トレーニングモード等を加えた完全版『METAL GEAR SOLID INTEGRAL』も発売されている。

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY
■メタルギア ソリッド2　サンズ・オブ・リバティ
■プレイステーション２／2001年11月29日発売

バーチャルリアリティ空間で訓練を積み、初の実戦に投入された新米兵士、雷電。だが、その作戦には不可解な出来事が続く。不死の敵との戦い、サイボーグ忍者の出現、そして拷問。まるでシャドーモセス事件を繰り返すように。
プレイステーション２にハードを移行し、空間は、より写実的で立体的なものになった。手すりにぶらさがったり、２階から敵兵を突き落としたりと、高さを使ったアクションが可能となった。
本作のクライマックスは圧巻だ。すべての事件が作られた虚構であり、雷電すらも作られた存在であることが語られるのだから。では最後までプレーしたこのゲームの体験とは何だったのか。
その疑問を解くべく、ある人物がクライマックスに語りはじめる。「DNA が遺伝情報として生物の進化過程を残すのならば、人の記憶や思想、文化や歴史を残すことがデジタルの役割である」。いうならば、コンピュータゲームはデジタルそのものだろう。ならば、プレイヤーであるあなたは、どんな記憶や思想を受け継ぐことになるのだろうか。本作は、ゲームがメッセージを告げる媒体であるという、小島秀夫の思想を体現している作品なのである。
2002 年 12 月 19 日には「VR MISSION」「ALTERNATIVE MISSION」「SNAKE　TALES」などを含んだ『METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE』も発売されている。

SONY
Play Station 2

KONAMI
KONAMI
●カセットを抜き
差しする時は
必ず本体の電源を
切ってください。

Nintendo
FAMILY COMPUTER

小島秀夫代表作：任天堂ハードとの邂逅

Encounter

ボクらの太陽

■ゲームボーイ アドバンス／2003年7月17日発売

太陽光センサーをゲームボーイアドバンスのROMカートリッジに搭載。太陽の光を感知して遊ぶ新感覚のゲームである。敵を完全に消滅させるには、太陽銃の攻撃が必要だ。銃にエネルギーを充填するには、太陽光を集める必要がある。つまり太陽の輝く日中ではゲームが有利に進められるのである。ちなみに光といっても蛍光灯の光ではダメ。手加減抜きで外で遊ぶゲームなのだ。太陽光を受けると育つ太陽樹があったり、光を受けると明るくなる部屋があったりと、自然がゲームの世界に直接関係してくることは、実に新鮮な体験だ。太陽銃はパーツを組み替えることで、多彩な攻撃が可能になる。この組み換えも楽しい。

ゲーム性の中心は『METAL GEAR』の要素を含んだ、敵の城への潜入ゲームとなっている。足音を聞いたアンデッドが「！」マークを出して接近してくるという、『METAL GEAR』で見覚えのあるような光景をゲームボーイアドバンスで見ることができるだろう。

小島秀夫が任天堂のゲーム機に正式にゲームを提供するのは『ボクらの太陽』がはじめて。それでも小島秀夫ゲームの特徴は手加減なしに織り込まれている。「父子の関係」はヴァンパイアハンターの物語において描かれているし、「裏切り」は暗黒少年サバタとの交流に描かれている。パートナーのおてんこさまが叫ぶ熱い音声と、短いけれど魂が込められたセリフに、思わず震えて感動すること間違いなしだ。

小島秀夫 meets 任天堂

小島秀夫はデビュー以来16年間、任天堂のゲーム機用にゲームを作ったことがなかった。ファミリーコンピュータ版『METAL GEAR』、Nintendo Entertainment Systems版『Snake's Revenge』、ゲームボーイカラー版『メタルギア ゴーストバベル』。いずれも小島秀夫は直接のディレクションを行っておらず、彼の周囲のスタッフ、あるいはまったく知らないスタッフによって開発されたものだったのだ。

デビュー16年目にしての小島秀夫の任天堂デビュー作はゲームボーイアドバンス『ボクらの太陽』。そして、第二作はゲームキューブの『METAL GEAR THE TWIN SNAKES』。子ども向けと思われがちな任天堂ゲーム機に、どちらも小島流の大人のエッセンスを手加減なしにぶち込んである。『ボクらの太陽』では難読漢字で濃厚セリフがガンガンと繰り広げられるし、『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』では出血の激しい過激演出が連発である。まさか肉体の切断面を画面の正面に突きつけるとは思わなかった！

小島秀夫のフェバリットファミコンゲームは、『スーパーマリオブラザーズ』『ポートピア連続殺人事件』『ゼビウス』だという。彼はファミコン向けのゲームを作ることを夢想して、コナミに入社したにもかかわらず、MSX2の部署に配属され、ショックを受けたそうだ。ファミコンよりも劣る描画性能のMSX2でいかにすごいゲームを作るか。ファミコンを超えるゲームを作ろうとしたからこそ『メタルギア』のようなゲームが生まれたのだ。権力へレジスタンスする魂。それがいまの小島ゲームの基礎体力を生みだしたのである。

なお『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』の限定版（予約段階で完売）にはファミコン版『METAL GEAR』の復刻版がゲームキューブ用ソフトとして付いてくるが、果たしてMSX2版『METAL GEAR』『METAL GEAR 2 SOLID SNAKE』が復刻される日はやって来るのだろうか……？

Nintendo
NINTENDO GAME CUBE

ハリウッド映画に上等！
これは革命のゲームではない、
ゲームの革命だ！

「ゲバラ」再結成!?　かつて、日本のゲームに革命を起こそうと有志のゲーム制作者たちが、キューバ共産主義革命の闘士の名を冠したひとつのグループを作り上げた。そのメンバーたちは今も各地に散り、レジスタンス活動を繰り広げている。
そのゲーム革命グループ「ゲバラ」の中心人物こそが、ゲーム作家・飯田和敏（写真右／代表作『アクアノートの休日』『巨人のドシン』）と、言わずと知れた『METAL GEAR SOLID』シリーズ監督・小島秀夫（写真右）。互いに任天堂ゲームキューブにソフトを提供し、再び同志とも言える関係となった、ふたりのゲーム制作者が『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』に込められたレジスタンスの魂を探る。ハリウッド映画に啖呵を切り、昭和の意地が世界へ弾き金を引く。

DIALOGUE
小島秀夫×飯田和敏
Hideo Kojima × Kazutoshi Iida

小島作品に潜む日本映画の遺伝子

●今回は飯田さんの考える『METAL GEAR SOLID』像と、小島監督の考える実像を重ね合わせてみようという対談です。飯田さんがいろいろ準備をしてきてくださっているようなので、そこからスタートとまいりましょう！

飯田：「『METAL GEAR SOLID』というと、海外ではハリウッド映画と並び賞されて評価されているみたいですけど、今回は小島さんの日本映画好きとしての一面を追及しようと思っていてですね。こんなものを持ってきました」

小島：「おおっ！　増村保造監督の映画『遊び』のDVDじゃないですか！」

飯田：「『遊び』は、昭和の『シド・アンド・ナンシー』ですからね。僕は以前、東京ゲームショウの会場で小島さんにこれをもらったんですよ」

小島：「原作が野坂昭如ですからね！　野坂昭如は昭和5年生まれで、僕の父親と同い年なんです。僕はこういった世代の作品に育てられたんですよ。日本が高度成長期の途上で、まだ貧困が残っていた時代。この映画は、ヤクザのチンピラと貧乏な娘の、人生一度きりの“遊び”を描いた作品なんですよ。主演の関根恵子のパンツの線が太いんですよね」

飯田：「関根恵子と駆け落ちするチンピラの兄貴分が蟹江敬三。こいつがイイ蹴りを放つんだよなあ。ラストシーンは船につかまってチンピラと関根恵子が“流されるばっかりだ”“構わないわ”と……」

小島：「『遊び』は『METAL GEAR SOLID 2』の合宿のときかな。深夜にみんなで見たんですよ。映画の中で、チンピラに“綺麗だ”って言われて、関根恵子が“本当？生理終わったばっかりよ”って答えるんです。でも“関係ねーよ！そんなこと！”って抱き合うという……」

●小島さんは60年代のアートシアターギルドの映画も見ていた世代なんですね。

小島：「そうですね。でもリアルタイムというよりは、ずいぶん後になってからテレビで見たという感じですね。『遊び』は、特にゴーゴーバーのシーンがいいですよね。“気取るなよ！　もっと！”“こう？　こうね？”って叫びながら踊るんです」

飯田：「そして、小島さんといえば　石井聰亙監督を敬愛してることもよく知られてますけど、今日は『爆裂都市』が公開された当時の、関連本を持ってきました」

小島：「おおお、貴重ですよ、コレ！　『爆裂都市』といえば、プレイステーション版『METAL GEAR SOLID』の製作中に、社員旅行としてスタッフ一同で那須に行ったことがあって、そのバスの中で僕が『爆裂都市』のビデオをかけたことがあるんです。ところが、バス中みんな寝ているわけ！もう、怒ってね。“おまえら、石井先生の映画を見ろ！”って（笑）。そしたらみんなバスに酔ってしまうし」

飯田：「ハハハハハ！」

●社員旅行のバスといい、深夜の鑑賞会といい、やはり、『METAL GEAR SOLID』には日本映画が遺伝子が埋めこめられているんですね。ところでおふたりは石井聰亙監督の映画はいつ観ましたか？

飯田：「僕は高校の頃」

小島：「僕は、映画の公開当時は関西にいたので観る機会がなくて、実際に観たのは大分あとのことでした。『狂い咲きサンダーロード』の予告編は見たことがあったんですけど。高校三年の頃でしたね、僕は小説を書いて、一発当てたいと思っていた時期で。でも、まわりのみんなは塾に通って、大学受験の勉強をしていた。それで鬱屈していたんです。そうしたらある日、テレビの番組で石井監督がインタビューされていて。“どうして映画を撮ったんですか？”と聞かれて“女にもてたいから”って答えていたんですよ。これはカッコいい！　と。当時『爆裂都市』のノベライズが出ていたんで、それを読みました」

飯田：「たしか、石井監督が『爆裂都市』を撮ったのは25歳のときなんですよ。助監督についていた人が、いまや映画監督の中堅である坂本順治。麿赤児だってまだ39歳！」

小島：「石井監督を知って、僕は居ても立ってもいられなくなって、再び作品を書き始めたんですよ。石井監督は今もカッコいいですよね。石井監督は世代的には僕よりも少し上ですけど、育った土壌が同じなんで。既存の価値観を信じない。確かめて、見極めて、動き出す」

●ドント・トラスト・オーバー・サーティですね。大人は信じない。当時は、小説や映画を作ることで若者ならではの衝動を発散したんでしょうね。

小島：「石井監督も今はお子さんが大きくなったそうですけど『アヌビス　ZONE OF ENDERS』を遊んでいるらしいですよ」

『遊び』 1971年（昭和46年）公開。監督・増村保造。主演・関根恵子（高橋惠子）、

大門昌明。野坂昭如の『心中弁天島』の映画化。町工場で働く16歳の少女に出会ったチンピラ少年が、兄貴分であるヤクザを裏切り、逃げ出す物語。

野坂昭如　1930年（昭和5年）生まれ。小説『アメリカひじき』で直木賞受賞。戦後の焼け跡の中で、生命力あふれる人々の姿を描き、焼跡闇市派と呼ばれる。代表作に『エロ事師たち』『火垂るの墓』。歌手、政治家としても活躍。

アートシアターギルド　60～80年代に、アート志向の強い、実験的な映画をリリースした配給会社。大島渚、新藤兼人をはじめとした巨匠監督が作品を発表。若手として大林宣彦、大森一樹、森田芳光などがデビューした。

『爆裂都市』　1982年（昭和57年）公開。監督・石井聰亙。主演・陣内孝則（THE ROCKERS）、大江慎也（THE ROOSTERS）。近未来の幻の街を舞台に、爆発寸前の若者たちが鬱屈したエネルギーを暴動にぶつける、狂気の映画。

『狂い咲きサンダーロード』　1980年（昭和55年）公開。監督・石井聰亙。主演・山田辰夫、小島正資。幻の街サンダーロードで、牙を抜かれた暴走族に我慢できない主人公が、たったひとりで暴走する、疾走の映画。ブレーキのないバイクでフルスロットル。

超兵器を巡る身内の争い

飯田：「じつはですね。こういう本が出ているんです。つげ義春の書いた幻の長編忍者ものマンガ『忍者秘帖』。当時、白土三平のマンガ『忍者武芸帳』が流行っていたんで、それに対抗して、つげ義春が貸本の出版社で描いたんですね。この作品は、戦国時代の忍者たちが“速射砲”という六連発の銃をめぐって戦うという話なんです。信長と秀吉、家康が三つ巴となり、超兵器・速射砲をめぐり、壮絶な争いを繰り広げるという。これって『METAL GEAR SOLID』じゃん、と（笑）」

小島：「ははあ、ふむふむ」

飯田：「この『忍者秘帖』は当時4巻出ていて、1、2巻が“速射砲”をめぐっての話。そして3、4巻では“千人殺し”という、お城のかなめ石を崩すと石垣が崩れるという大量破壊兵器が出てくるんです。本当はつげ義春も、白土三平のようなストイックな戦いを目指したんでしょうが、どうしようもなく、つげ義春チック。気がつけば、大量殺人兵器をめぐって戦うというシチュエーションになっているんですよね。そこがいかにも『METAL GEAR SOLID』だなあ、と思ったんですが……違うかな？」

小島：「『METAL GEAR SOLID』は、順番にヘンなオッサンが出てきては、名乗りをあげて、殺しあうというゲームなんですよね。そこが日本的だとは思っていますね」

●戦国武将みたいですね。

小島：「悪いヤツも必ず、自分の思想を話してから戦いますからね」

飯田：「ボスが死ぬときはひとくさり説教してから死にますね」

小島：「あれは映画『エル・トポ』の影響なんですけどね。僕の中では」

飯田：「強烈なキャラクターが名乗りをあげて、忍術の限りを尽くして戦う。まさにフォックス・ハウンドみたいに。そういう意味では『忍者武芸帳』的ですね。あ、白土三平って、実は映画に出ているんですよ。森田義光監督の『ときめきに死す』なんですけど」

小島：「へぇ～」

飯田：「ジュリー（沢田研二）が主人公を演じていて、ものすごい自殺をする映画なんですけどね。自分で腕の血管を噛み千切って、血をほとばしらせながら死ぬというやつなんですけど。“ときめき”といえば、小島さんは『METAL GEAR SOLID』を作りながらも、その裏で『ときめきメモリアル ドラマシリーズ』を作っていたわけじゃないですか」

●えらいこじつけですね。

小島：「あれは、プロデュースだけですけれどね」

飯田：「だから、小島さんは白土三平的な作家性を持っているわけです。以上！」

●つげ義春の『忍者秘帖』、白土三平の『忍者武芸帳』、小島秀夫の『METAL GEAR SOLID』の共通点は、権力者の思惑に操られる兵士として主人公が描かれている、という点にあるのではないでしょうか。

飯田：「そうか」

『忍者秘帖』　対人恐怖症をわずらう、つげ義春が23歳のときに描いた幻の長編時代劇画。本人は「大愚作」と述べているが、このたび講談社より復刊された。

『エル・トポ』　1969年公開。監督、主演・

アレハンドロ・ホドロフスキー。メキシコ映画祭で一度だけ上演されたカルトムービー。哲学者や自然主義者、超能力者、砂漠の聖者を撃ち殺したガンマンが20年間の眠りにつき、ふたたび彷徨うという物語。ジョン・レノンが『エル・トポ』の配給権を買い取ったという逸話もある。

『ときめきに死す』 1984年（昭和59年）公開。監督・森田芳光。主演・沢田研二、樋口可南子。ひとりのテロリストが暗殺を命じられるが、組織とのディスコミュニケーションの中、苛立ちをつのらせていく様が描かれる。

反戦・反核・反権力！　自由への闘争！

小島：「僕の父親は昭和5年生まれなんで、戦前の教育を受けているんです。そして、自分は戦争に行くものだと思っていた。でもその前に終戦を迎えたんですね。東京の人なんで、大空襲で焼夷弾や爆弾が落ちてくるのを見ている。お風呂をいっしょに入ると、軍歌を歌わされる。『田原坂』とか。“♪雨が降る〜降る〜”って。歌わないと殴られるんですよ。そんな親に育てられてきたんですね。その一方で、僕が社会から受けてきた教育や娯楽っていうのは、あらゆる面で反戦、反核、反体制思想が根底にあった。そんなわけで、戦争って一体何なんだろう、という関心が強くなったんでしょうね」

飯田：「僕の親は、小島さんのところよりも若い世代だから、直接、戦争体験とかを聞かされることは少なかった。それでも僕も割と、反戦とか反核とか、そういうことに対して、常に関心のあるほうなんですよ。これって何でなのかな？　って思って考えていたんだけど、原点は『はだしのゲン』なんじゃないかな？　と、最近思い当たったんです。小学校の頃って学級文庫として、必ず『はだしのゲン』がありませんでした？」

小島：「ウン」

飯田：「あと白土三平の『カムイ伝』もありましたね。これは江戸時代の階級闘争の物語だけど。この二つの漫画って、当時の教育現場のムードを、すごく象徴していると思うんですね。僕はモロに影響を受けてしまった」

●でも『はだしのゲン』って、ただの原爆は恐ろしい、ということだけの漫画ではないんですよね。

飯田：「そうそう。主人公の少年がね、戦後の闇市でヤクザとやりあったりとか。ストリートの少年ギャングたちをリアルに描いているんです。『シティ・オブ・ゴッド』みたいなものですよ！」

小島：「『遊び』でもね、貧困から自由になるということを描こうとしている。何かの殻をやぶろうとして、あがいている若者たちの姿というものに感動するんですよ。同じ“自由”という言葉でも英語では“フリーダム”と“リバティ”の違いがあるんですが『METAL GEAR SOLID 2』では、ただの自由“フリーダム”ではなく、規範からの脱出、つまり“リバティ”を描いています」

飯田：「小島さんは、反戦、つまり戦争はダメなんですが、自由への闘争はオーケーなんですよね」

小島：「“レジスタンス”っていう言葉があるでしょう」

飯田：「ああ、『さよなら銀河鉄道999』に出てきていましたね。主人公の星野鉄郎は機械帝国に抵抗するレジスタンス活動に身を投じるという」

小島：「松本零士さんのマンガでは、“パルチザン”なんて言葉も出てきていた。僕にとって“レジスタンス”というと、**アンジェイ・ワイダの映画**なんです」

●“レジスタンス”も“パルチザン”も両方ともフランス語で、一般民衆による抵抗活動のことを意味していますね。

飯田：「最近、世を騒がしている“テロリスト”とは違うわけですね」

小島：「僕は『その戦争は間違っているんじゃないか』って必ず疑いを持ってしまうんですよ。僕が学生の頃には、受験戦争や共通一次というシステム、体制があって“なんやねん！　誰が決めたねん”っていう怒り、反抗があった。だからレジスタンスや『爆裂都市』に共鳴するんですよ」

『シティ・オブ・ゴッド』 2002年公開。監督・フェルナンド・メイレレス。リオデジャネイロの田舎町で仁義なき人生をおくる少年たちの姿を描く。陽気なサンバのリズムにあわせて、銃弾と血の雨が吹き荒れる衝撃作。

アンジェイ・ワイダの映画　アンジェイ・ワイダはアカデミー名誉賞を受賞した映画監督。第二次世界大戦に対ドイツのレジスタンス活動へ参加。自らの体験をもとに映画『世代』でデビューする。日本初公開はワルシャワのレジスタンスたちが下水道で苦しむ『地下水道』。

小島監督の作品は「社会派」のゲーム

飯田：「小島さんがすごいなあって思うのは、新聞をきちんと読んでいることですよね(笑)。テレビゲームを作るときって、自分にとって心地のよいファンタジーの世界を作ることで満足しがちなんですよ。でも、小島さんは現実に起こっている出来事や問題に表現者として、作品を通じてきちんとコメントしている」

小島：「たぶん、僕の考えていることって、夢の世界についてではなくて、実際に目の前にある石ころみたいなものについて、なんですよ。たとえば、目の前に石ころがあって、もしこの石につまづいて転んで血を流したら、その人の人生は、どうなっていくんだろうと考える。そういう発想のスタート地点の違いなのではないでしょうか」

飯田：「テレビゲームに新聞やニュースなどで報道されている内容を落とし込んでいっている作品って、小島監督の作品以外に見たことがない。今まで例がなかったんじゃないかと」

小島：「テレビゲームだからと言って、社会に目を向けないのはおかしいと思うんですけどね」

飯田：「あえていえば、小島監督のゲームは"社会派のゲーム"」

小島：「僕は、どんなジャンルの作品でも、社会性がないと受け入れられないんです。SF小説を読んでいても、自分に返ってくるものがないとダメなんです。先日、ＳＦ大賞を獲った作品を読みましたけど、どうも、自分に返ってくるものがなかった。文章の面白さも、設定も、自分に関係ない世界で行われている気がして」

●小島監督は、自分との接点から物語をつむいでいくということですか？

小島：「たとえば、いまの社会や体制、システムのひとつをいびつに変形させて、つまみあげると、そこに物語が立ち上がるんですよ」

●現実を舞台にちょっとしたフィクションを描くというスタイルですか。

小島：「海外の小説って、描写がすごくしっかりしているでしょ。たとえば、登場人物が、どういう人で、どういう物を身につけているとかいうディティールが詳細に描かれている。その上で、その人物のちょっとしたエピソードを書き加えてある。そうすると、自分の知らない世界や、その人の苦悩や喜びがリアルに垣間見られるようになる。それが僕の読みたいものだし、作りたいものなんです。ＳＦの世界で派手にやることだけを追求したくはない。普段では体験できないことだけれども、それを実体験のように感じたいんです。まあでも、いつまでたってもゲームはファンタジーばかりですよね。SFとキノコ」

飯田：「『スーパーマリオ』？」

小島：「ゲームそのものに時代感や現実感というものがないでしょ？　本当はもっと時代の空気をゲームに織り込んでいいと思いますよ」

飯田：「『METAL GEAR SOLID』シリーズを作るのに、小島さんは毛利元貞さんから教習を受けているでしょう。あの訓練も、そういったリアリティを発見するための取材ですか」

小島：「あれがまた面白いんですよ。まずひととおり講義を受けて、山の中に入って訓練をやるんです。スタッフ全員は講習できないんで、だいたいモーション班のスタッフとプログラマー、僕と新ちゃん（新川洋司：アート・ディテクター）が参加するんです。で、毎回、いろんなメニューをやるんですね。飛行機のハイジャック対策なんていうのもやりました。人質は何人、入口はいくつ、部屋はいくつで、テロリストは何人立てこもっている。A班はどこから突撃しますか？　っていうシミュレーションをするわけ。この突入は違うんじゃないか？　なんて議論をして」

飯田：「自衛隊より小島組はたよりになるかも」

小島：「いやいや、毎日やっているわけじゃないんで、肝心のモーションをつけるときに忘れていて、あとで毛利さんに怒られるんです。"この前やったじゃないですか！"って（笑）」

●実際に体験しないとわからないことは多いですか？

小島：「そうですね。例えば、山の中で完全フル装備の敵兵が倒れている、というシーン。倒れている兵士をひとりひとり、死んでいるかどうかチェックしていくんです。でもね、ひとりだけ胸に手を当てたまま、うつぶせに倒れている兵士がいるんです。それを"クリア！（確認済み）"とすると、毛利さんから怒られる。"おいおい、こういうときはちゃんと確認しろといったでしょ！"と。うつぶせに倒れたまま、胸に手を当てている人は、胸の中にグレネードをかくしているかもしれない。そういうときは、ふたりがかりでチェックして"グレネード！"と確認したうえで、仰向けにひっくり返してから"クリア！"になる。そう

いう手順をしないといけないわけです」
飯田：「すごい！　そこまでは、本で勉強するだけじゃわからない」
小島：「でも、逆に毛利さんのアドバイスには、ゲームにすると、まずい部分もあるんです。」
●まずい部分とは？
小島：「ハリウッドの映画にも、軍事アドバイザーの人がついていますけど、そういう映画の製作現場で行なわれている軍事アドバイスって、映画用の嘘が混じっているんです。毛利さんは、本も出しているけれど、あの本も全部本当のことが書いてあるわけじゃない。ボクは毛利さんと知り合う前は、毛利さんの本を読みながら、MSX2の『METAL GEAR』を作っていたんですけど、その本の内容にも嘘があったそうなんです」
●どういうことですか？
小島：「本に、すべて本当のことを書いてしまうと、テロリストや、それを悪用しようとする人が読んでしまうから。わざと本当のこととはチョットだけ違うことを書くんだそうです。ハリウッド映画で軍事アドバイザーをやっているような人も、そういうことには気を使っている」
●そういうものなんですね……。
小島：「毛利さんからは“読み終わったら削除してください”というメールが届くこともあります」

ゲームキューブ版は、ここが違う！

●今回の『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』は、音声が英語なのですが、プレイステーション版とは、ずいぶん言葉が変更されているようですね。
小島：「音声は全部収録しなおしました。プレイステーション版のときは、誤訳が多かったんですよ。たとえば、セリフの中に“軍産複合体”という言葉が出てくるんです。シナリオ上、とても重要な言葉なんですけれど、当時の翻訳だと“商売上手”なんて訳になっているわけです。アームズテック社社長が“商売上手と呼んでくれ”なんて言ってて」
飯田：「超訳されたんだ！」
小島：「そんなわけなので、翻訳からやり直しました。あと、北村監督の手によってデモ映像部分も一気に作り変えてもらったので、それに合わせてセリフを切り貼りしたりもしなおした。物語の骨格の部分は一緒なんですけれどね」
●リボルバー・オセロットの拳銃をまわす回数が尋常じゃないですよね。あれにはびびりました。
小島：「もっと回しましょうといったら、スタッフが引いていましたけどね。『METAL GEAR SOLID 3』ではもっとすごいことをやらなくちゃいけないから大変ですよ。今度は10人中9人が引くと思います（笑）」
飯田：「このあいだ、染太郎をライブで見てね。染之介がいないのに、すごく傘を回していた」
●メリルもきれいになって、エロティックですね。
飯田：「これは助けないといかん！　っていう気になりますからね。ゲームを批判するときに、グラフィックがきれいなだけじゃんっていう言い方がされることが多いですが、『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』は、グラフィックがきれいになることが、確実にいい方向に働いているという大事な例ですよ」
●リキッド・スネークとソリッド・スネークが最後に殴りあうシーンで、クロスカウンターからアッパーカットを繰り出しますね。あれは『あしたのジョー』を彷彿とさせますね。
小島：「そうです！　日本人が決着をつけるときは、いつもクロスカウンターでアッパーカットなんですよ！　でもね、最後に裸で殴りあうシーン、最近のスタッフは嫌がるんですよ。格好悪いって」
飯田：「ハハハハハ」
小島：「北村監督は何も言わずともわかってくれてましたけれどね。最後はパンツ一丁のまま裸で殴りあうんだ！　って」
飯田：「それまでのシーンでは、ミサイルも弾丸も、超人的に避けまくっていたのに、最後のシーンは殴りあい。弾は避けるが、パンチは喰らってやる！　という男らしさがたまらないですね」
小島：「それから、ジープの上で繰り広げられる、頭突きもしつこいでしょう。あの兄弟、仲いいんですよ」
飯田：「ダハハハ！」
小島：「あれはモーションキャプチャーのときも、実際にアクターが頭突きを当てているんですよ。頭にプロテクターをつけて」

小島監督のヒーロー像は“孤独”

飯田：「やっぱり『あしたのジョー』は好きなんですね？」
小島：「そうですね。『あしたのジョー』、それに『タイガーマスク』も大好きです。いまだに『タイガーマスク』のエンディン

グが忘れられない。日本のヒーローは常に誰からも理解されないんです。『仮面ライダー』もショッカーから抜け出して、ひとり戦う存在だし、『カムイ伝』も抜け忍でしょう。ヒーローが常に正義というわけじゃない。正義とか悪とかいう二分じゃないんですよ」

飯田：「ひたすら、エネルギーを放出する存在。どちらかというと異能者ですよね」

小島：「タイガーマスクは"虎になってやる！"と言って"虎の穴"に入って、途中で正義に目覚めて抜ける。そして"虎の穴"のレスラーたちと戦うことになるわけです。仮面ライダーも、ショッカーに拉致されて、改造手術を受けながら、そこから逃げるんですね。一度悪の組織に入っているんで、正義になりきれない。誰からも認められず、女にモテるわけでもなく、見返りもなく、たったひとりで戦う。それが僕のヒーロー像であり、『METAL GEAR SOLID』のヒーロー像なんです」

飯田：「平成のイケメンライダーたちとはちょっと違いますね。ヒーローだからといって、女にモテるわけじゃない！」

小島：「『仮面ライダー』では、本郷猛がちょっと蛇口をひねったら、ポロっととれて、俺は人間ではないんだ！　とショックを受けるわけですよ。『人造人間キカイダー』なんて、もっとすごいですよ。良心回路が壊れて、悪と正義を行き来するんだから」

飯田：「小島ゲームのキャラクター造形の中核にあるものは"挫折"なんですね。」

小島：「『ニューヨーク1997』のスネーク・プリスキンは、囚人なのに、規範から外れたところで自由奔放に生きている。組織につかまって命令されても最後には従わない。そういうカッコよさが好きなんです」

●ソリッド・スネークも軍の命令でシャドー・モセス島に派遣されますが、最後には自分の意思で戦いますね。

小島：「僕のゲームでは、主人公は毎回だまされるんです。これはシロや！　といわれながらも、シロなのかな？　と自分で考えながら結論をだしていく。最後に結局クロだったと思うところで、行動を起こして物語が終わるという。これは僕のゲームに通じる、物語のドラマツルギーですね」

『ニューヨーク1997』 1981年公開。監督・ジョン・カーペンター。主演・カート・ラッセル。巨大監獄となったニューヨークに大統領専用機が不時着した。元特殊部隊員で今は終身刑のスネークは、大統領救出のため単身島に乗り込む。熱すぎるスネークの魂に震える男の映画。

ゲームクリエイターの心理に迫る！

飯田：「小島さんにとって、常にベースにある感情って何ですか？」

小島：「ああ、僕は子どもの頃から"孤独"が、感情のベースですね」

飯田：「なるほど、僕も似ていますよ。今でもひとりでフジロックフェスティバルに行ったりして、一人用のテントで寝たりして」

小島：「僕も音楽をひとりで聴くし、ライブもひとりで行くことが多いし、映画もひとりで楽しめる娯楽じゃないですか。だから、映画が好きなんでしょうね」

●ゲーム制作は多人数で行うものですが、そこではどうなのですか？

小島：「これがまた、寂しいんですよ。人が多いほど寂しい。人とつきあえば、つきあうほど理解できないことがわかるでしょう。僕と今回のポリゴンデモ監督の北村龍平監督との共通点は、さみしがり屋なところなんですよ。彼も強そうに見えるけれど、じつはさみしがり屋です」

飯田：「たとえば、100人のスタッフがいたら、情報の伝達の遅さとかが問題にならないですか」

小島：「僕はスタッフ全員と1対1でダイレクトに情報を伝えるから、遅さが問題、という感じではないですね。むしろ1対1でも情報を伝えることの難しさを感じます。伝えたいことって、ほとんど伝わらないじゃないですか」

飯田：「僕は、僕の伝えたいことが間違って伝わって、結果的に思っていたものと違うものができてしまってもいいと思っています。でも、ゲームを制作していくプロセスをスタッフと共有したいって気持ちがあって、がんばっちゃいますね」

小島：「僕は、たとえば、孤島に閉じ込められて、テレビも何もなくても、ひとりで楽しんで生きていける人間なんです。僕は、悲しい話を自分で考えて、それで泣けるわけですよ。それを普段からやっているんで」

●それで泣けますか？

小島：「泣けますよ。目の前で泣けますよ」

飯田：「作り話で？」

小島：「現実を少し作り変えて話の発端にするんです。例えば、もし今、親しい人が、死んだらどうなるんだろうって考えると、頭のなかで映像が流れ、音楽が鳴るんですよ。新聞を読んだだけでも、ちょっとした

記事を元に、一気に物語に展開させてしまえるんです」
飯田：「セラピストみたいだなあ」
小島：「勝手に物語が動きだすし、意図的に物語を作れるんです。物語っていうのは、設定を決めて、キャラクターを入れたら、勝手に頭の中のキャラクターがしゃべってくれますから。でもね、それでお金を取れる作品になるかどうかっていうと違うんですよ。いい作品の場合、シナリオが完成した時点ではなくて、最初のプロットの時点の、3～4行で決まる。こんな話、こんなゲームって言ったときに、みんなが反応する、そこを掘り当てたら、あとはもう近いんです。それが出るか、出ないか。それが問題です」
●ハリウッドには、定番のシナリオ制作技法がありますね。そういう技法を使ったりはしますか？
小島：「僕の場合は、特にそういった技法を意識しなくても、自然と物語りとして組みあがって行く。頭の中に出来上がった世界に自分を追い込んで入ってしまうと、一気にストーリーができあがるんです。建物がコレくらいの高さで、こんな人がいて……となったら、もう簡単なんですね。でも、その状態から一度抜けてしまうと、まったく同じ世界が作れないんですよ。たとえば一時間経って、もう一度同じ世界に入ろうとすると、すでにズレているんです」
飯田：「実は、このあいだ精神分析を受けたんですよ。精神分析って、自分の心のなかの物語を探っていく行為なんですね。それで、自分のなかの悲しい思い出があったのですが、その思い出に対する視点を変えてみたら、悲しい思い出が、楽しい思い出になって楽になったんですよ」
小島：「面白いですね！　ずっと、僕も受けてみたいと思っているんですよ。どうして精神分析を受けたんですか」
飯田：「ある種の心のしんどさがあって、それを取り除きたいって思いがあって」
●感情が変化したことで、なにか作品作りの方法が変わったと思いますか？
飯田：「けっこう、自分を突き放して考えるようになりましたよ。客観的になってきたし、自分自身も客観的に見られるようになってきた。客観視という視点を持つことがセラピーの第一だから。昔は生活と自分の作品は一体化していたけど、今では、分けて考えるようになってきた。昔は衝動だけでゲームを作っていたけど、衝動で作らなくなってきた」
小島：「僕の場合、ひとつひとつのゲームに、衝動でつくっていく段階と、計算して作っていく段階がある。まず、コンセプトやキーワード、システムを一気に考えて、シナリオやセリフは計算で」

『METAL GEAR』シリーズの来歴

●いきなり原点に帰った質問ですが、『METAL GEAR』というタイトルの語源はどこから来ているんですか？
小島：「企画段階では、潜入者という意味で、『イントルーダー』という名前だったんです。でもスズキのバイクで同じ名前のものがあって使えなくて。いつもそうなんですよ。『スナッチャー』は『ジャンカー』ってタイトルだったんですけど、同名の麻雀ゲームがあった。『ポリスノーツ』のときも『ビヨンド』ってタイトルだったけれど、ルチオ・フルチの映画『ビヨンド』があった」
飯田：「じゃあ、いつも二番目に考えたタイトルなんですね」
小島：「そうです。『METAL GEAR』は、“ギア”って言葉が、ちょうど日本に浸透した頃で、なんとも男の子の心をくすぐる単語だったんですね。“メタル”は、金属の重々しさを重視して」
●『METAL GEAR SOLID』のソリッドはどこから命名されたんですか。
小島：「YMOの『ソリッド・ステイト・サバイバー』からなんですよ。僕はYMOの中でも特に高橋幸宏さんが大好きで。高橋幸弘さんのアルバムでピーター・バラカンさんの曲がすごくよくてね。VISAGEっぽくて。あとは『METAL GEAR』シリーズの3作目で、しかも3DCGの表示が可能になったから、立体という意味でのソリッドでもあります。ゲームキューブのキューブは、立方体という意味でしょ。だから『METAL GEAR SOLID』を遊ぶハードとしては、ぴったりな名前なんですよね」
●今回は、任天堂のハードでの発売ということになったわけなのですが、だからこそ期待することってありますか？
小島：「プレイステーション版のとき、アメリカやヨーロッパでは、親子で『METAL GEAR SOLID』で遊んだ、という方もいらっしゃったんですよ。子供も親も、過激な表現のあるゲームだって知ったうえで、一緒に遊ぶんですね。それで最後まで遊んでくれて、ストーリーやテーマに納得して、僕に手紙をくれるんです。それって健全ですよね。ゲームキューブは、ユーザーの年齢層が低いでしょうから、そういうことが

もっと増えるんじゃないでしょうか」
飯田：「でも、子供にとっては、トラウマになるかもしれませんよ。腕が切られ、体が潰されと、過激なシーンがありますからね。『忍者武芸帳』も手足が切り落とされるシーンが強烈だったんですけど、『METAL GEAR SOLID』には、そんな貸本テイストというか、見ちゃいけないものを見ちゃった、という感覚、魅力もある気がするんです」
小島：「過激というか……僕のゲームは下ネタが多いんですよ。ゲロとおしっこ。『METAL GEAR SOLID 2』でオープニングタイトルの映像を手がけてくれたカイル・クーパーさんが、"ゲロを出さなくちゃ小島さんの作品とは言えない"って言うんですよ。なんで知ってるの？　この人わかってるな！　って思いましたね」
飯田：「ハハハ。B級ノリですねえ」
小島：「A級だと思っていたら『ボクらの太陽』でジャンゴに棺おけを引きずらせませんよ！」
●ははは。『ボクらの太陽』は『続・荒野の用心棒』そのまんまですからね。ジャンゴといい、棺おけといい。
飯田：「永久にA級欠番」
小島：「いまは『ロード・オブ・ザ・リング』を撮っているピーター・ジャクソン監督だって、もとはC級映画監督でしょ。『ブレインデッド』を撮っていた人なんですから」
飯田：「そういえば、『Newsweek』誌で小島さんが"未来を切り拓く10人"に選ばれたときは、ピーター・ジャクソンと比べられていましたよね」
小島：「あれは、面白かったですねえ。ほめられているんだか、けなされているんだかわからなくて」

『続・荒野の用心棒』 1966年公開。監督・セルジオ・コルブッチ。主演・フランコ・ネロ、エドワルド・ファハルド。さすらいのガンマン「ジャンゴ」がメキシコの国境そばの小さな村で、抗争に巻き込まれる。1対40の銃撃戦！　ジャンゴは引きずっていた棺おけから、マシンガンを取り出した！　男が棺おけを引きずって旅をしているというオープニングのビジュアルショックが尋常じゃない、衝撃西部劇。

『ブレインデッド』 1992年公開。監督・ピーター・ジャクソン。ニュージーランドでゾンビが突然増え始めた！　死体を張り合わせる、死体ギャグ。死体にクンフーで戦う宣教師、ゾンビ同士が子どもを産むなど、ひたすらアイデアを詰め込んだ、ひたすら下品なスプラッタ・ゾンビ映画。こんな監督が『ロード・オブ・ザ・リング』でオスカーを総なめするのだから、恐るべしである。

『METAL GEAR』シリーズはゲームの革命か!?

●『METAL GEAR SOLID』シリーズは、一作ごとに、とても長い時間をかけて必死に作っていますね。完成まで数年間もかかるとなると、テンションを保つのが大変なんじゃないですか。
小島：「ゲーム制作への集中力を保つために、自分でかなり防衛線を張っていますね。恋愛ものや刑事ものの本を読まないとか。自分の好きな作家の新刊が出ても、読んではいけない。宮本輝の新作を読んだらあかんだろーって」
●自分を追い込んで作っている。
小島：「僕がゲームを作りはじめた頃は、失うものがなかったんです。当時、ゲーム制作というと、周囲からは"ゲームなんか"と言われていたから、今に見とれ！　と思って必死に作っていました」
飯田：「僕の最初のゲーム作りって、ドット絵を描くバイトだったんですけど、先輩から"エルフの耳の角度が違う！　エルフの耳の角度は45度！"って叱られたことがあったなあ」
小島：「初期のゲームは自機が4つあって、なくなったらゲームオーバーっていうルールがありましたよね。でも、それっていつのまにかそう決まっていただけで、それに従う必要はない。でも多くのゲーム制作者にとって、ゲームというのは、そういうルールに従っているものでなければならない。極端な話し、自機が4つじゃないものは、ゲームじゃないと思われてしまうんですよ」
●小島監督のゲームは、従来のゲームのルールに捉われないアイデアが沢山ありますよね。
飯田：「コントローラを差し替えさせたり、画面を暗転させたりとか」
小島：「僕がゲームを作れるのは、ゲームはあとに残らないからなんですよ」
●というと？
小島：「ゲームはハードがなくなれば遊べなくなるし、一時の流行みたいなものなんですよ」
●ある種の気安さがある？
小島：「小説や映画はずっと残ってしまう

から、こんなに沢山は出せないと思います。もし僕が小説家だったら、僕は何度でも書き直しますよ。絵でもそうでしょ。朝起きたら、昨晩描いた絵はむっちゃくちゃ下手に見えるものですから」
飯田：「それはわかるな。僕も美大を出ているけど、絵はかかない。まず。でも、ゲームは出せる」
小島：「ゲームはユーザーの手にわたったら、ユーザーの体験になるし、ユーザーが勝手に分解しますから」
飯田：「ユーザーが遊ぶことで、はじめて成り立つものですよね」
小島：「だから僕らが作るのは、ここまでいいか、という地点があるんですね。それがあるから作れるんです。ユーザーに手渡せるところまで作れれば、いいんです。だから、僕はスケジュールを守りますよ。よく、小島さんはこだわっていますね、なんて言われるんですけど、そのたびに孤独を感じるんですよ」
●雑誌に似ていますよね。その瞬間、役に立てばそれでいい。読み終わって即、捨ててしまう人も多い。
小島：「最近、ファミコン20周年記念の『レベルX』展があったじゃないですか。あんな風に、残らないものを残していこうという動きがあるので、実はちょっと不安です。ゲームって"遊び"ですよね。永遠に究極の一本があればいいわけではなくて、その時代にふさわしいものがあればいいわけで」
●映画の『遊び』のように、というわけですね。時代にふさわしい、という意味では、石井監督の『爆裂都市』も、あの時代を象徴していますよね。
小島：「21世紀の今観るのと、80年代に観ることでは、大きな違いがありますね。石井監督は工業地帯を撮影するのが得意な監督ですけど、いまの東京は全然違う風景ですから」
●『爆裂都市』のキャッチコピーには、革命という言葉が使われています。でも今、革命という言葉は死語になりつつありますね。少し残念です。
小島：「僕は革命や理想って言葉が好きですよ。極上の単語なんですよ。五木寛之じゃないけど"いつの日か革命が成功した国で死にたい"。今の子にいうたら、あほじゃないのかって言われますけど」
飯田：「『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』では"レボリューション"っていう言葉を使っていますよね」
小島：「日本語の"蹶起（けっき）"のところに"レボリューション"という言葉をあてて翻訳しています」
●小島監督は、生まれてくる時代が、少し遅かったのかもしれませんね。
小島：「学生時代に、安保問題とか学生運動がなかったっていうのが、かなり寂しかったですね。しょうがないから小説書いて。でも学校で小説を友人に見せても、ちっとも楽しくない」
飯田：「僕もゲバ棒が欲しかったですよ」
小島：「大人になって、こういうことしたい、こういう未来があると思っていたものが、現実にちっともなかったんですよ」
飯田：「だからきっと、『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』は遅れてやってきたゲームの革命なんですよ。21世紀ではなく20世紀+104年のゲーム。昭和78年のゲーム。いうならば、アートシアターギルドの最新作なんですよ」
小島：「ハハハ。アメリカ人はハリウッドっぽいっていうんですけど、そんなことないですよね」

反戦反核という漠然とした気分を確固たる意志へ

21世紀を迎えてからこのかた「気分はもう反戦」なんだけど、その根拠はいたって薄く、そして浅い。この僕のイデオロギー無き反戦気分の根拠を強いてあげるならば、ヒューマニズムといったところか。しかし、とりあえずヒューマニズムと言ってはみたものの、このイズムの本質的な意味を理解しているわけではなく、あくまでも薄くて浅くて……嫌になる。

平和っぽい東京の街で反戦デモに参加しても、デモ隊のシュプレヒコールはビルの谷間に吸いこまれるだけで、とても戦場までは届かない。そして、自衛隊がイラクに派遣された。僕としては残念無念ではあったが、しかし、挫折感は感じなかった。それは、やはり僕の反戦の思いが「気分」でしかないからなのだろう。

『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』は、優れたテレビゲームであると同時に、反戦反核思想の根拠を示す優良なテキストでもある。

本書は、ゲームをクリアするための攻略情報以上に、このゲームの物語が我々に向けて問いかけているメッセージの解読を試みた。軸足を虚実の実の方に置いたため、単なる攻略本ともファンブックとも趣が異なる独特な本になったと思う。個人的には、反戦反核という漠然とした「気分」を確固たる「意志」へと変質せしめることがテーマだった。今後も繰り返し『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』をプレイし、傍らにこの本を置くことで、その「意志」を獲得していきたい。

飯田和敏
1968年、東京都生まれ。ゲーム作家。バウロズ代表。『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』(以上プレイステーション)『巨人のドシン』(ゲームキューブ)など、アート色の強い作品で知られる。ゲーム業界外からの関心、評価も高い。本書では企画の発起人となり、編集長を務める。

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
Survival Guide: In The Darkness Of Shadow Moses

メタルギア・ソリッド　ザ・ツインスネークス
サバイバル・ガイド：シャドー・モセスの真実

発行・販売
株式会社毎日コミュニケーションズ
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル（九段）1号館
TEL 03-3262-7544

発行人
中川信行

編集	有限会社バウロズ
編集長	飯田和敏
執筆	相良伸彦／志田英邦／松谷創一郎
撮影	谷本　夏（模型／銃／ゲーム機）／中村修介（人物）
図解イラスト	深町恵美子／渡部久巳彦
デザインアシスタント	中前真由美
アートディレクション	草野　剛

写真提供：共同通信社（P009、010、012、013、014、015、016、017、018、019、144）
協　　力：株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン
株式会社東京マルイ（P020、024、036、040、146）
ハドソン産業株式会社（P148）
東京都写真美術館
六本木ヒルズクリニック
モリ・インターナショナル
ナパームフィルムズ
株式会社ソニー・マガジンズ
Nintendo DREAM 編集部

印刷・製本
図書印刷株式会社

2004年3月26日　初版第1刷発行

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁はお取替えいたします。

ISBN4-8399-1490-7

ISBN4-8399-1490-7

C0076 ¥1800E

株式会社毎日コミュニケーションズ
定価1,890円(本体1,800円+税)

スネークはなぜ闘うのか!? 目指すべきことがすぐわかる!

■エリアマップ
■キャラクター設定イラスト
■専門用語の詳細な注釈

「反戦反核」「遺伝学的運命からの脱却」
物語のテーマに迫る企画満載!!

■クリエイター対談
小島秀夫監督 VS 飯田和敏
■インタビュー
毛利元貞(軍事アドバイザー)/北村龍平(映画監督)/デニス・ダイアック(シリコンナイツ)
コナミジャパン『メタルギアソリッド』制作チーム

小島秀夫監督コラム収録!